DAS GROSSE COMPUTER- UND VIDEO-SPIELE-MAGAZIN VON HAPPY-COMPUTER

POWER PLAY

Markt&Technik

Sonderteil: Nur in Verbindung mit Happy-Computer

1/89

Japan-Spiele auf deutschen Nintendos

EXKLUSIV

DIE NEUHEITEN 1989

Spiele-Highlights für Eure Computer:

- SDI
- Exploding Fist +
- Times of Lore

...und viele andere Tests

POWER PLAY prämiert: Die tollsten Computer- und Videospiele des Jahres

DIE BESTEN 1988

SATURN DAY



— TRONIC SLIDER : Eine Jagd nach Energie in der Umlaufbahn...



— In einer Tronic-Seifenkiste auf Hochtouren : SCHWINDELERREGEND GROSSARTIG...



— Und vor allem vergiß nicht, Freund : EXXOS IST GUT ZU DIR !

Vertrieb:
BOMICO

Elbinger Straße 1
6000 Frankfurt/M. 90
Tel. (069) 70 60 50

EXXOS

ATA ATA HOGLO HULU....

Eine Redaktion kommt auf den Hund

Na, an was haben Sie bei dieser Überschrift gedacht? An einen Bericht über das ausschweifende Nachtleben der *POWER PLAY*-Redaktion mit allen Lastern in alphabetischer Reihenfolge? Dann befreien Sie sich schleunigst von solchem Gedankengut, denn dieser keimfreie Satz bezieht sich ausschließlich auf die aktuelle Haustier-Situation in unseren Büroräumen.

Redaktionsassistentin Rita Gietl hat sich einen kleinen Rauhhaardackel namens "Anja" zugelegt. Seit kurzem wuselt der muntere Welpe tagsüber bei uns herum, erfreut die ganze Belegschaft und zerbeißt nebenbei Knochen und Kabel. Zu dem Zeitpunkt, an dem das Bild von Anja mit Frauchen entstand, war der herzige Hund zehn Wochen alt. Im Zähnefletschen ist die halbe Portion schon ganz gut, wie unser Bild beweist. Aufgefressen hat Anja aber (noch) niemanden.

Unsere Fotografin Sabine hatte es diesen Monat nicht leicht. Für diese Seite mußte sie zunächst einen Schnappschuß von einem kleinen Hund hinbekommen. Als noch unberechenbarer erwiesen sich aber die vier *POWER PLAY*-Redakteure, die für ein Gruppenbild fotografiert wurden. Anlaß war die Prämierung der besten Spiele des Jahres in dieser Ausgabe. Auch wenn ganze Filme verknipst werden, ist es gar nicht leicht, ein perfektes Bild von vier Leuten hinzukriegen. Mal hat der eine die Augen zu, mal gähnt der andere herzhaft oder alle vier glucksen sich angesichts eines Witzchens aus dem Gleichgewicht. Auf dieser Seite könnt Ihr ein Motiv sehen, bei dem die Gruppe schon fortgeschrittene Auflösungserscheinungen zeigt. Das "offizielle" Bild ist zum Vergleich auf Seite 18 zu betrachten.

In dieser Ausgabe können wir Euch exklusiv eine echte Videospiel-Sensation vorstellen: einen Adapter, mit dem japanische Nintendo-Videospielmodule auch auf deutschen Geräten laufen. Aus diesem Anlaß haben wir gleich ein paar empfehlenswerte Japan-Module getestet, die dank des Adapters auch für deutsche Nintendo-Fans interessant sind. Wir haben uns natürlich auf die Module beschränkt, die man ohne Japanisch-Kenntnisse spielen kann. Genauere Informationen über den Adapter findet Ihr auf Seite 74.

Apropos Videospiele: Unser momentaner Liebling ist das Tennis-Modul für die PC-Engine. Martin und Heinrich liefern sich heiße Gefechte, Anatol und Gregor bilden die zweite Riege. Das "Power Play-Wimbledon" steht allerdings noch aus; wir konnten uns noch nicht über den Pokal einig werden.



Eine reißende Bestie, von Rita mühsam gebändigt: Anja, der furchterregende Wachhund der Redaktion!



"Vooporsicht!" — Boris Schneider in seiner unübertroffenen Rolle als Scherzkeks. Anatol leidet, Martin lächelt, Heinrich trägt's mit Fassung.

Abschließend wollen wir uns dafür bedanken, daß Ihr uns auch 1988 die Treue gehalten habt. Das kommende Spiele-Jahr wird mit Sicherheit einige Neuheiten und Änderungen mit sich bringen. Die 16-Bit-Computer drängen sich immer mehr in den Vordergrund, mehrere neue Videospielsysteme sollen '89 veröffentlicht werden und auch sonst darf man sich auf einiges gefaßt machen. Wir wünschen Euch eine schöne Weihnachtsgans und einen knackigen Rutsch ins neue Jahr!

Euer POWER PLAY-Team



INHALT 1/89

Aktuell

Jahres-Rückblick '88:

Computerspiele-Tests

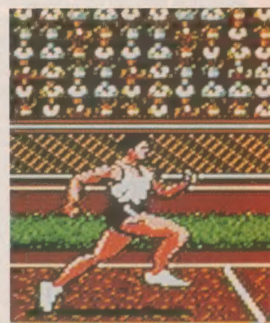
Kurz-Tests

Story

Allgemeines

Power-Tips

Videospiele-Tests



▲ **75** Mit 15 Disziplinen und einem sprechenden Schiedsrichter geht "Track & Field" auf dem Nintendo an den Start.



22 In den Tiefen des Alls heizt ein Laser tüchtig ein: "SDI" auf dem Atari ST ist da.



72 Was haben diese netten Herrn (Von links nach rechts: Rob Stevens, Paul Cooper, Hohn Harries) mit dem Zwischenhirn zu tun?

In letzter Sekunde

Na, noch Platz auf dem Wunschzettel? Dann informiert den Weihnachtsmann schleunigst über unsere Geschenktips für Spiele-Freaks.

Was schenke ich einem Spieler zu Weihnachten? Oder (noch besser): Was könnte man sich zu Weihnachten schenken lassen? Wer jetzt an diesem Thema herumgrübelt, obwohl die Plätzchen schon gebacken sind und Papi auf Christbaumsuche geht, sollte sich sputen. Wir haben für die Weihnachts-Panikkäufe ein paar schmucke Sachen zusammengestellt, die Freude machen.

Spielesammlungen, die sich lohnen

Weihnachten ist die Hochzeit für Compilations: "Best of"-Packs, in denen eine ganze Latte von Computerspielen zum günstigen Preis gebündelt wird. Compilations gibt's für alle Geschmäcker, Computer und Geldbeutel. Sie sind vor allem für Einsteiger eine tolle Sache, die so auf einen Schlag zu einer Sammlung hochkarätiger Klassiker kommen. Compilations erhält man in Kaufhäusern, Fachgeschäften und im Versandhandel. Hier ist unsere Empfehlungsliste:



Gabentisch-Ideen für jeden Winkel des bekannten Universums

"10 Mega Games" (Gremlin) enthält "Northstar", "Cybernoid", "Deflektor", "Triaxos", "Blood Brothers", "Mask II", "Tour de Force", "Hercules", "Masters of the Universe", "Blood Valley".

Erhältlich für C 64. Preis: 45 bis 49 Mark (Kassette und Diskette).

POWER-Urteil: Viel Spiel fürs Geld. Bei den zehn Titeln sind zwar einige Flops dabei, aber bei der Masse kann man das verschmerzen. Das Actionspiel "Cybernoid" und das Denkspiel "Deflektor" sind die stärksten Titel.

"Triad" (Mirrorsoft) enthält "Defender of the Crown", "Starglider" und "Barbarian/ Psygnosis".

Erhältlich für Amiga und Atari ST. Preis: 99 Mark (Diskette).

POWER-Urteil: Solides Startset für frischgebackene Besitzer eines 16-Bit-Computers, das in einer schicken Edel-Packung angeboten wird. Gelungene Mischung aus Strategie und Action, gespickt mit schöner Grafik. Die langfristige Motivation hält sich bei Spielen wie "Defender of the Crown" aber in Grenzen. Keine schlechte Zusammenstellung, wenn auch etwas teuer.

"World Beaters" (U.S. Gold) enthält "720 Grad", "California Games", "Gauntlet II", "Out Run" und "Rolling Thunder".

Erhältlich für C 64, CPC und Spectrum. Preis: 39 bis 59 Mark (Kassette und Diskette).

POWER-Urteil: Wenn man von den müden Out Run-Umsetzungen absieht, bietet diese hochkarätige Compilation alles, was das Spielerherz begehrt: Baller-Action, Skateboard-Kunststückchen, Sport und Labyrinth-Prügeleien.

"Hit Sensation" (Ocean) enthält "Karnov", "The Last Ninja", "Combat School", "Driller", "Bubble Bobble", "Rastan", "Arkanoid II" und "Wizball".

Erhältlich für C 64. Preis: 49 bis 59 Mark (Kassette und Diskette).

POWER-Urteil: Neben "World Beaters" von U.S. Gold die eindeutig stärkste Compilation. Wer nicht gerade schon die meisten Spiele besitzt, die hier vertreten sind, muß einfach zuschlagen. Besondere Höhepunkte: Sport-Action mit Combat School, das anspruchsvolle Driller, Zwei-Spieler-Spaß bei Bubble Bobble und die geniale Grafik von The Last Ninja.

"Game, Set & Match II" (Ocean) enthält "Nick Faldo Golf", "Super Hang-On", "Basketmaster", "Winter Olympiad '88", "Superball", "Track & Field", "Championship Sprint", "Cricket", "Snooker" und "Match Day II".

Erhältlich für C 64 und CPC (CPC-Version ohne Winter Olympiad '88 und Championship Sprint). Preis: 45 bis 59 Mark (Kassette und Diskette).

POWER-Urteil: Mehr Masse als Klasse für Sport-Fans. Einige echte Nieten wie Basketmaster trüben die Freude an dieser Compilation. Vom Motorradrennen bis zur Leichtathletik sind die verschiedensten Sportarten vertreten. Für Sammler interessant, aber nicht so gut wie der Vorgänger "Game, Set & Match".



Schmuckstücke mit satter Originalmusik und tollen Covers

"Sports World '88" (U.S. Gold) enthält "Leader Board", "10th Frame", "Hardball", "Tag Team Wrestling", "4th & Inches", "Water Polo", "Snooker & Pool" und "Go for the Gold".

Erhältlich für C 64. Preis: 39 bis 49 Mark (Kassette und Diskette).

POWER-Urteil: Eine interessante Alternative zu "Game, Set & Match II". Zwar gibt's auch hier Nieten wie "Tag Team Werstling", doch gute Titel wie "Leader Board" (Golf), "Go for the Gold" (Olympia-Sechskampf) und "4th & Inches" (American Football) schlagen positiv zu Buche.

"Supreme Challenge" (Beau Jolly) enthält "Starglider", "Elite", "Tetris", "Ace II" und "The Sentinel".

Erhältlich für C 64 und CPC. Preis: 45 bis 55 Mark (Kassette und Diskette).

POWER-Urteil: Die Super-Sammlung für Freunde von anspruchsvollen Spielen. Die Strategie-Klassiker The Sentinel und Tetris allein sind schon das Geld wert. Dazu kommt mit Elite eine tolle Weltraum-Simulation, die in jede Sammlung gehört.

Schallplatten mit Spiele-Sound

Wer sich keinen kompletten Spielautomaten leisten kann, aber trotzdem satten Automaten-Sound im Wohnzimmer hören möchte, kann auf japanische Schallplatten und CDs zurückgreifen. Der CWM-Versand in Vienenburg importiert einige der japanischen Scheiben, auf denen man die Musikstücke von Original-Spielautomaten findet. Hier eine Übersicht der Scheiben, die uns besonders gut gefallen haben:

★ Sega Game Music Vol.1 mit "Out Run", "Alex Kidd in Miracle World"

★ Sega Game Music Vol.2 mit "Fantasy Zone", "Quartet", "Super Hang On"

★ Sega Game Music Vol.3 mit "Afterburner", "SDI", "Alien Syndrome"

★ Konami Game Music Vol. 4 mit "Typhoon", "Salamander"

★ Irem Game Music mit "R-Type", "Mr. Heli"

★ Taito Game Music mit "Darius" (in der Original-Automaten-Version und in einer speziellen Orchester-Version)

Eine LP kostet 39, eine CD 59 Mark. Manche der CDs haben Bonus-Tracks (zusätzliche Stücke) oder bieten längere Versionen einiger Melodien.



Der "Out-Run"-Ferrari gibt jetzt auch auf Ihrem Plattenspieler Gas

Manchen Platten liegen sogar noch Notenblätter bei, so daß man die Melodien beim nächsten Hausmusik-Treffen nachspielen kann. In Japan erscheinen laufend neue Platten mit Spielhallen-Musik (eine weitere Sega-Platte mit "Thunderblade" und "Galaxy Force" ist angekündigt), die dann auch vom CWM-Versand importiert werden. *bs*

Billige Vergnügen

Auch mit bescheidenen 10 Mark kann man mehr anfangen, als sie am Glühweinstand vom Christkindlmarkt zu verflüssigen. Viele ältere Vollpreisspiele werden als Billigspiele wiederveröffentlicht. Für etwa 10 bis 15 Mark kommt man in den Genuß von wirklich guten Programmen, die früher etwa das Vierfache kosteten. Einziger Haken an der Sache: Die Oldie-Perlen gibt's nur auf Kassette.

Fans gradliniger Action sollten sich an "Sanxion" halten (Rack-it; C 64). Den Klassiker "Gauntlet" Kixx; C 64, CPC, Spectrum) gibt's ebenfalls im Billiggewand. Wer eine Mischung aus Actionspiel und Flugsimulation sucht, greife zu "Ace of Aces" (Kixx; C 64, CPC, Spectrum). Die Freunde anspruchsvoller Sport-Simulationen werden hingegen das Golfspiel "Leader Board" bevorzugen (Kixx; C 64, CPC, Spectrum).

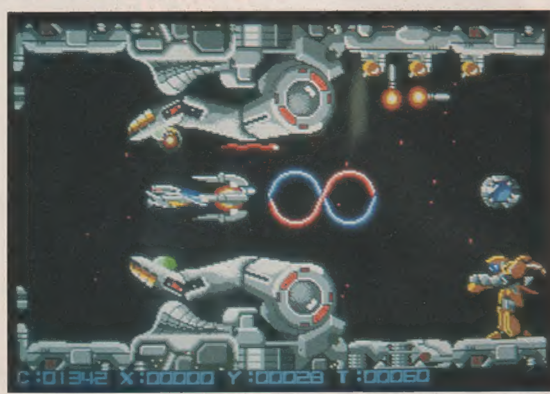
Ein absolutes Muß ist das Plattformspiel "Bubble Bobble". Bei dieser Umsetzung des gleichnamigen Taito-Automaten kann man zu zweit gleichzeitig an die Joysticks. Das niedliche Spiel ist jetzt für einen Zehner zu haben und gehört angesichts dieses fairen Preises in jede Sammlung (Silverbird; C 64, CPC, Spectrum).

Wer nur ein Diskettenlaufwerk besitzt, muß nicht verzweifeln. Die Billigspiele des englischen Softwarehauses Zeppelin werden von Kingsoft in Deutschland vertrieben und die C 64-Versionen sind auch auf Diskette erhältlich (19 Mark). Die Kassetten-Versionen kosten 14 Mark. Besonders empfehlenswert sind das Action-Adventure "Draconus" und die "Arkanoid"-Variante "Ball-Blasta" (siehe Test in Ausgabe 12/89).

Activisions Arcade-Action

Sie sind noch gar nicht fertig und wirbeln schon Staub auf wie kaum ein Spiel zuvor: die Heimcomputer-Umsetzungen von "Afterburner" nähern sich mit doppelter Schallgeschwindigkeit. Hier und da konnte man sogar schon die ersten "Tests" lesen, obwohl die Programmierer zu diesem Zeitpunkt mit Afterbuner noch nicht fertig waren. Die Demo-Versionen, die wir unter die Lupe nehmen konnten, rissen uns nicht gerade aus dem Sessel. Die ST-Version, programmiert vom "Starglider II"-bewährten Argonaut-Team, hat einige flotte 3D-Sprites. Die Behauptung der Programmierer, daß sie den ganzen Automaten in den ST quetschen könnten, ist aber reichlich übertrieben. Die Grafik bietet längst nicht die Detailfülle des Automaten, außerdem ruckelt sie doch merklich, was den Spielwitz ziemlich herabsetzen wird. Die schlappe C 64-Umsetzung vergleicht man besser gar nicht erst mit dem Automaten. Beide Versionen sollen laut Activision "Geschwindigkeit und den Spielwitz des Automaten" wiedergeben. Was wir sahen, war allenfalls eine hektische, sehr hirnlose Ballerei auf schnell heranruckelnde Objekte.

Von Activisions Schwester-Label Electric Dreams kommen die Umsetzungen des Action-Klassikers "R-Type". Grafisch kann die ST-Version mit dem Spielautomaten-Vorbild durchaus mithalten. Sogar das Scrolling, auf dem ST eine immer heikle Sache, ist gut gelungen. Spielerisch hat R-Type-ST aber eine Menge Probleme: Viele Sprites sind einfach zu groß geraten, das Spielfeld selber ist kleiner als auf dem Automaten. Da zudem die Sprite-Bewegungen nicht fließend sind, stößt man zu oft an Hindernisse oder gegnerische Sprites. Es ist viel mehr Fingerspitzengefühl und Timing notwendig, um durch die ersten Levels zu kommen, als auf dem Automaten. Soweit unsere ersten Eindrücke, die sich wie gesagt auf noch nicht 100 Prozent fertige Versionen beziehen. Tests mit Wertungen reichen wir nach, sobald uns beide Programme in endgültigen Versionen vorliegen. *bs*



Automaten-Duo für Heimcomputer: Unten seht Ihr "Afterburner" auf dem Atari ST. Oben ein Bild des ersten Levels der ST-Version von "R-Type".



Automaten-Power aus Deutschland

Die illustren Namen im Spielautomaten-Geschäft kommen fast alle aus Japan: Sega, Taito, Capcom, Konami und viele andere mehr. Ein deutsches Entwicklerteam setzt jetzt dagegen: die Düsseldorfer Firma "Rainbow Games" hat eine neue Automaten-Hardware fer-



Noch namenlos: der erste Spielautomat von Rainbow Games

tig und arbeitet fleißig an den ersten Spielen. Der erste, noch namenlose Automat, wird ein Fantasy-Action-Spiel mit fantastischer Grafik. Unser Bildschirmfoto zeigt die ersten Grafikstudien der Entwickler-Crew. Unterstützt wird diese Grafikpracht von einem Prozessor, der locker 1000 Sprites über den Bildschirm laufen lassen kann und diese auch noch stufenlos vergrößert, verkleinert und dreht — das alles mit 260000 Farben. 16-Kanal-Stereo-Sound wird für gute Musik-Untermalung sorgen. Die ersten Rainbow Games-Automaten sollen Ende '89 in die Spielhallen kommen. *bs*

Zubehör für die PC-Engine

Für Sportspiel-Fans, die eine PC-Engine besitzen, brechen goldene Zeiten an. Der angekündigte Fünf-Spieler-Adapter ist jetzt lieferbar. Der Kauf dieses Zubehör-Teils lohnt sich alleine wegen dem fantastischen Modul "World Court Tennis" (siehe Test in dieser Ausgabe). Hier können dann bis zu vier Personen gleichzeitig zu einem Tennis-Match antreten. Natürlich braucht man dazu vier Joypads, die es extra zu kaufen gibt. Nützlich ist der Adapter auch für "World Stadium Baseball", wo allerdings nur zwei Spieler gleichzeitig antreten dürfen. Weitere Sport-Simulationen wie zum Beispiel Golf sind in Vorbereitung. Der Fünf-Spieler-Adapter kostet zirka 60 Mark.

Inzwischen gibt es auch eine Alternative zum Original-Joypad für die PC-Engine. Das neue "Commander PC"-Joypad bietet als Zugabe stufenlos regelbares Dauerfeuer für beide Feuerknöpfe. Es ist etwas kleiner und das Steuerkreuz erinnert an das Nintendo-Joypad (man kann zwar genauer nach links, rechts, oben und unten steuern, aber bei den Diagonalen gibt's gewisse Probleme). Das Dauerfeuer-Joypad wird für zirka 50 Mark angeboten und ist wie auch der Fünf-Spieler-Adapter bei Computershop/Gamesworld in München erhältlich.

Zum Schluß noch ein Hinweis auf kommende Spiele für die PC-Engine. In diesen Tagen erscheinen in Japan Umsetzungen der Automaten-Hits "Dragon Spirit" von Namco und "Space Harrier" von Sega. *mg*



Mehr Spielspaß mit dem Fünf-Spieler-Adapter und dem "Commander PC"-Joypad für die PC-Engine

Die harten Jungs von Ocean

Die Leute bei Ocean sind doch schlimme Finger: Ihr Veröffentlichungsplan für Dezember und Januar strotzt nur so vor neuen Spielen, doch zum Redaktionsschluß dieser Ausgabe waren noch keine Testmuster fertig. Die kritischen Besprechungen der Ocean-Neuheiten werden wir natürlich so schnell wie möglich nachholen. Die ersten Fotos von einigen Titeln können wir Euch jetzt schon präsentieren.

Der Spielautomat "Dragon Ninja" bietet Action-Rabumm mit allem, was dazugehört. Zwei fixe Jungs, die beide den Karatekurs in der Vokshochschule besucht haben, mischen hier viele böse Buben auf. Zwei Spieler gleichzeitig dürfen zur Sache gehen. Das Spielprinzip erinnert entfernt an "Rolling Thunder" und bietet natürlich auch viele Extras und Supergegner. "Rambo III" ist das Spiel zum gleichnamigen Film. Dem sowjetischen Truppenabzug zum Trotz marschiert Rambo nach Afghanistan, um einen Kumpel zu retten, der von den ach so bösen Russen geknüppelt und gequält wird. Nicht weniger actionlastig, aber zum Glück nicht so bierernst geht's bei "Robocop" zu. Das Spiel zum gleichnamigen Science-fiction-Film dreht sich um einen Roboter-Polizisten, der finstere Verbrecher jagt. Robocop gibt es auch als Spielautomaten, an dessen schußlastigem Spielprinzip sich die Heimcomputer-Versionen orientieren werden.

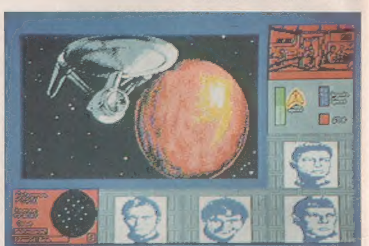
Alle drei Ocean-Neuheiten sollen Anfang 1989 für Amiga, Atari ST, C 64, CPC und Spectrum erscheinen. Genauere Termine können wir Euch leider noch nicht nennen. Die 16-Bit-Versionen werden wahrscheinlich zuletzt veröffentlicht werden. *hl*



Auch in der Spielautomaten-Version kennt "Robocop" kein Pardon im Umgang mit schweren Jungs



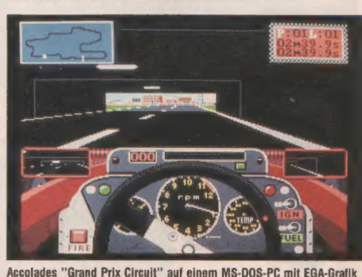
Zwei harte Burschen räumen auf: "Dragon Ninja" auf dem Amiga



Kirk an der Brücke: "Star Trek" für den C 64 rauscht rein



"Rambo III" auf dem CPC: Würden Sie unter diesen Pixeln Sylvester Stallone wiedererkennen?



Accolades "Grand Prix Circuit" auf einem MS-DOS-PC mit EGA-Grafik

Accolades Formel-1-Flitzer

In Kürze erscheint mit "Grand Prix Circuit" von Accolade eine neue Formel 1-Simulation für C 64 und MS-DOS. Sie fahren gegen neun Konkurrenten auf acht verschiedenen Grand Prix-Strecken um Weltmeisterschafts-Punkte. Ähnlich wie bei "Test Drive" sieht man die Fahrbahn aus der Sicht des Formel 1-Piloten. Natürlich muß während eines Rennens auch an die Box gefahren werden, um zum Beispiel Reifen zu wechseln oder Schäden zu beheben. Für MS-DOS-PCs kostet das Rennspektakel 79 Mark, für C 64 auf Kassette 39 Mark und auf Diskette 49 Mark. *mg*

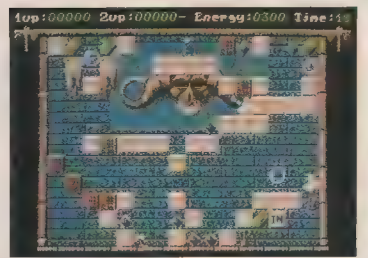
Faszinierend!

Die um Lichtjahre verspätete C 64-Umsetzung des ST-Spiels "Star Trek" kommt doch noch! Fans von "Raumschiff Enterprise" können ihren Bord-C 64 schon mal zum Hochbeamen bereit machen. Wenn diese *POWER PLAY* am Kiosk liegt, sollte das Programm bereits veröffentlicht sein. Einen Test der Umsetzung können wir in dieser Ausgabe leider noch nicht bringen. Zum Anwärmen gibt's schon mal ein Bildschirmfoto. *hl*

Nachhilfestunden für Football Manager 2

Wie ziehe ich den Leuten am besten das Geld aus der Tasche? Die englische Softwarefirma Addictive hat eine Antwort auf diese Frage parat. Im Februar 1989 will sie das

"Football Manager 2 Expansion Kit" veröffentlichen. Mit diesem Programm kann man dem Bestseller "Football Manager 2" an Bits und Bytes rucken: Sie dürfen die Namen von Spielern, Vereinen und Sponsoren ändern, bestimmen, in welcher Liga Ihre Mannschaft beginnen soll, Punkte für Siege und Unentschieden vergeben und einiges mehr. Ein Glanzstück scheint dieses Hilfsprogramm nicht zu werden, denn solche Optionen hätten von Anfang an in Football Manager 2 gehört. Aber mit einem "Expansion Kit" kann man ja nochmal Extra-Geld verdienen: Je nach Computer und Datenträger soll es etwa zwischen 25 und 40 Mark kosten. *hl*



Wer sich nach Plattformfreuden mit Grübeleffekt sehnt, sollte sich den Namen "Spherical" merken. Im Bild die Atari ST-Version.

Baal kommt bald

Psyclapse hat nach "Menace" sein zweites Programm für Atari ST und Amiga angekündigt. "Baal" ist eine Mischung aus Action- und Strategiespiel. Laut Pressemitteilung sollen Soft-Scrolling in acht Richtungen, ein 250 Bildschirme großes Spielfeld, 100 Monster und über 400 Fallen den Spieler in Atem halten. Zum Preis von zirka 60 Mark kommt Baal in diesen Tagen in die Läden. *mg*

Sphärisches Spiel

Rainbow Arts plant für Anfang 1989 die Veröffentlichung von "Spherical". Das Programm verspricht eine extrareiche Mischung aus Geschicklichkeits- und Denkspiel zu werden. Die ersten Bilder der Atari ST-Version lassen auf ein ansprechendes Spiel hoffen. Es sollen auch Umsetzungen für Amiga, C 64 und MS-DOS-PCs erscheinen. *hl*

Gewinner satt

Leserumfrage in *POWER PLAY 5:*

Über 100 Preise gab es bei unserer großen Leserumfrage zu gewinnen. Wir bedanken uns bei allen, die mitgemacht haben und bitten um Verständnis, daß wir nicht jeden einzelnen Gewinner abdrucken können. Das würde in diesem Fall sehr viel Platz kosten, den wir dringend für unsere aktuellen Spiele-Neuheiten brauchen (in der Weihnachtszeit ist halt besonders viel los).

Die Preise werden in diesen Tagen losgeschickt und sollten bis spätestens Ende Januar bei den Gewinnern sein.

Nintendo-Wettbewerb in *POWER PLAY 6:*

Die richtigen Lösungen im Nintendo-Wettbewerb lauteten: "Mario", "Link" und "Rad Racer". Die Gewinne gehen an folgende Leser:

1. bis 2. Preis
Thomas Feiler, Iserlohn
Alexander Krauß, Esslingen
3. Preis
Daniela Geigl, Augsburg
4. bis 10. Preis
Sebastian Hoos, Hulnorst
Kai Kleemann, Hamburg
Stefan Hackl, Augsburg
Alexander Moser, Biberach
Bernd Moser, Konstanz
Philipp Höflinger, A-Wollerau
Christoph Schmitt, Sohren

Herzlichen Glückwunsch! *mg/hl*

HITPARADEN

Jeden Monat präsentiert *POWER PLAY* die aktuellen Software-Hitparaden. Die englischen und amerikanischen Charts informieren Euch über die Verkaufsrenner in diesen Ländern. Die englische Hitparade haben wir in zwei Bereiche ("Vollpreis-Spiele" sowie "Billigspiele + Compilations") aufgeteilt.

Die Hitliste für Deutschland wird von Euch ermittelt: Jeden Monat stimmen die *POWER PLAY*-Leser darüber ab, wer in die Top 20 kommt. Um mitzumachen, müßt Ihr uns eine Postkarte mit Euren drei aktuellen Lieblingsspielen schreiben (unterteilt in 1., 2. und 3.). Jeder sollte nur eine Karte schicken, damit das Ergebnis nicht verfälscht wird. Wir behalten es uns vor, Mehrfacheinsendungen auszusortieren.

Gebt außerdem an, welchen Computer oder welches Videospiel Ihr besitzt und ob Ihr einen Kassettenrecorder oder ein Diskettenlaufwerk benutzt (bei Videospielen und "Disk-only"-Computern wie Amiga oder ST kann man auf letztere Angabe natürlich verzichten). Diese Informationen brauchen wir, um Euch im Falle eines Gewinns das richtige Spiel zu schicken. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Schickt Eure Karten bitte an:

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion *POWER PLAY*
Kennwort: Hitparade
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar

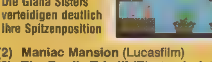
Unter allen Einsendungen werden jeden Monat zwölf Computer- und Videospiele verlost. Die Gewinner sind diesmal:

Attila Bertalan, Karlsruhe
Michael Bossow, Hamburg
Murat Cakmakci, Frankfurt
Götz Faßbender, Dillingen
Roland Fink, Grafing
Johannes Gschwend, Hindelang
Herbert Kuboth, Lübeck
Michael Pieper, Lüchow
Melanie Rüter, Walsrode
Karlheinz Rumrich, Hamburg
Mark Weißhaupt, Friedrichshafen
Torsten Zybka, Delmenhorst

Herzlichen Glückwunsch! *hl*

Leser-Hitparade

1. (1) **Great Giana Sisters** (Time Warp/Rainbow Arts)



Die Giana Sisters verteidigen deutlich ihre Spitzenposition

2. (2) **Maniac Mansion** (Lucasfilm)
3. (6) **The Bard's Tale III** (Electronic Arts)
4. (5) **Superstar Ice Hockey** (Mindscape)
5. (11) **Zak McKracken** (Lucasfilm)
6. (4) **Bubble Bobble** (Firebird)
7. (—) **Katakis** (Rainbow Arts)
8. (8) **Interceptor** (Electronic Arts)
9. (3) **Pirates** (Microprose)
10. (—) **Carrier Command** (Rainbird)
11. (20) **Football Manager II** (Addictive)
12. (18) **The Bard's Tale** (Electronic Arts)
13. (12) **Tetris** (Mirrorsoft)
14. (9) **California Games** (Epyx/U.S. Gold)
15. (19) **The Bard's Tale II** (Electronic Arts)
16. (17) **Dungeon Master** (FTL)
17. (10) **Test Drive** (Accolade/Electronic Arts)
18. (—) **Ports of Call** (Aegis)
19. (13) **Defender of the Crown** (Cinemaware/Mindscape)
20. (7) **Wizball** (Ocean)

Leser-Hits (nach Computern)

Amiga

1. (1) **Interceptor**
2. (—) **Katakis**
3. (2) **Great Giana Sisters**
4. (—) **Carrier Command**
5. (—) **The Bard's Tale II**

Atari ST

1. (1) **Dungeon Master**
2. (2) **Carrier Command**
3. (—) **Virus**
4. (—) **Kaiser**
5. (—) **Oids**

Videospiele

1. (5) **Super Wonderboy in Monsterland**
2. (1) **Alex Kidd in Miracle World**
3. (2) **Super Mario Bros.**
4. (3) **Zelda II: Adventure of Link**
5. (—) **Legend of Zelda**

C 64/128

1. (2) **Great Giana Sisters**
2. (1) **Maniac Mansion**
3. (5) **The Bard's Tale III**
4. (—) **Zak McKracken**
5. (4) **Superstar Ice Hockey**

England

Vollpreis-Spiele:

1. (—) **Stargiider II** (Rainbird)
2. (3) **Daley Thompson's Olympic Challenge** (Ocean)
3. (1) **Football Manager II** (Addictive)
4. (—) **Barbarian II** (Palace)
5. (4) **Track Suit Manager** (Goliath)
6. (2) **Out Run** (U.S. Gold)
7. (—) **Salamander** (Imagine)

Billigspiele und Compilations:

1. (1) **Bomb Jack** (Encore)
2. (3) **Gauntlet** (Kixx)
3. (4) **Air Wolf** (Encore)
4. (—) **Joe Blade 2** (Players)
5. (—) **Ace of Aces** (Kixx)
6. (6) **Frank Bruno's Boxing** (Encore)
7. (2) **Battleships** (Encore)

U.S.A.

1. (1) **The Three Stooges** (Cinemaware)
2. (2) **Questron II** (SSI)
3. (15) **Test Drive** (Accolade)
4. (5) **Gauntlet** (Mindscape)
5. (3) **The Bard's Tale III** (Electronic Arts)
6. (10) **Skate or die** (Electronic Arts)
7. (12) **Maniac Mansion** (Lucasfilm)
8. (4) **Paperboy** (Mindscape)
9. (—) **Defender of the Crown** (Cinemware)
10. (7) **Ultima V** (Origin)
11. (6) **The Games: Winter Edition** (Epyx)
12. (—) **Death Sword** (Epyx)
13. (13) **Obliterator** (Psygnosis)
14. (14) **Wasteland** (Electronic Arts)
15. (—) **Tetris** (Spectrum Holobyte)

Die Champions

Vorhang auf zum Rückblick auf 1988: Die *POWER PLAY*-Redaktion kürt die besten Computer und Video-Spiele des Jahres.

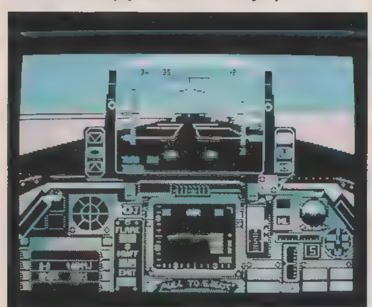
Leicht fiel uns die Entscheidung nicht, doch nach langen Diskussionen standen sie schließlich fest: die Spiele des Jahres 1988.

Das Wahlsystem war ebenso simpel wie effektiv. Alle vier *POWER PLAY*-Redakteure wurden in ein Zimmer gesperrt und erst wieder rausgelassen, nachdem sie sich auf die Preisträger geeinigt hatten. In den meisten Kategorien war das alles andere als einfach, und schweren Herzens mußte so manches liebgewonnene Programm gegenüber einem noch besseren Konkurrenten den Kürzeren ziehen. Unsere Bewertung ist natürlich subjektiv und kann deshalb nicht jedermanns Geschmack treffen. Ihr habt aber auch dieses Jahr die Chance, unabhängig von allen Genres, das Computerspiel des Jahres zu wählen. Mehr dazu am Ende dieses Beitrags.

In zehn Kategorien zeichneten wir die besten Computerspiele aus. Dazu kommen zwei Videospiel-Preisträger und die Anti-Auszeichnung "Größter Reinfall".

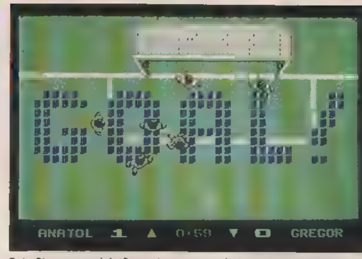
Im Vergleich zum Vorjahr haben wir die Genres "Text- und Grafik-Adventures" neu definiert. Unter "Grafik-Adventures" fallen alle Abenteuerspiele, bei denen man sich durch das Auswählen von Bildsymbolen oder Grafiken an die Lösung heranpirscht. Bei Grafik-Adventures muß der Spieler gar nicht oder kaum die Tastatur benutzen. Zu den "Text-Adventures" zählen wir die Abenteuerspiele, bei denen man durch das Eintippen von Texten dem Parser beibringt, was man als nächstes tun will. Wenn Bilder vorkommen, illustrieren sie lediglich als schmückendes Beiwerk den Spielablauf. *hl*

Beste Simulation: F-16 Falcon (Spectrum Holobyte)



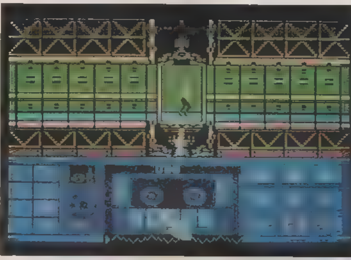
Eine äußerst realistische Flug-Simulation, die alle Instrumente eines echten Jets hat — und fast genauso schwer zu bedienen ist (Erhältlich für MS-DOS. Test in *POWER PLAY* 4).

Bestes Sportspiel: Microprose Soccer (Microprose)



Gute Steuerung, viele Computergegner und ein starker WM-Modus sind ihre Trümpfe (Erhältlich für C 64. Test in *POWER PLAY* 11/88).

Bestes Geschicklichkeits-Spiel: Impossible Mission II (Epyx)



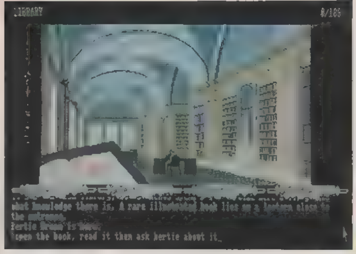
Die bei jedem neuen Spielversuch anders aufgebauten Räume lassen hier so leicht keine Langeweile aufkommen. (Erhältlich für Amiga, Atari ST, C 64 und MS-DOS. Test in *POWER PLAY* 5).

Bestes Actionspiel: Hawkeye (Thalamus)



Mit knappem Vorsprung vor "Armalyte" hat "Hawkeye" gewonnen. Sehr gute Spielbarkeit und technische Klasse hievten das Programm aufs Siegertreppchen (Erhältlich für C 64. Test in *POWER PLAY* 10/88).

Bestes Text-Adventure: Fish (Rainbird)



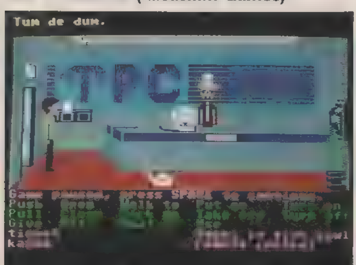
"Fish" hat ebenso logische wie lösbare Puzzles. (Erhältlich für Amiga, Atari ST und MS-DOS. Test in *POWER PLAY* 11/88).

Bestes Rollenspiel: Dungeon Master (FTL)



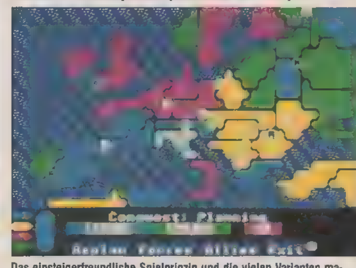
Das atmosphärisch dichte Fantasy-Rollenspiel ist eine Klasse für sich. Bis zum letzten Dungeon sitzt und schwitzt man hier motiviert am Computer (Erhältlich für Amiga und Atari ST. Test in *POWER PLAY* 2).

Bestes Grafik-Adventure: Zak McKracken (Lucasfilm Games)



Die Puzzles sind originell, die Handlung sprüht nur so vor Gags (Erhältlich für C 64 und MS-DOS. Test in *POWER PLAY* 10/88).

Bestes Strategiespiel: Lords of Conquest (Electronic Arts)



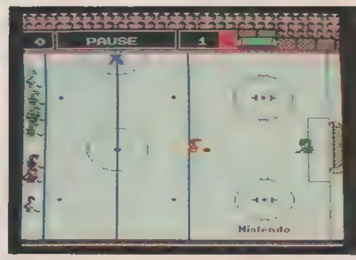
Das einsteigerfreundliche Spielprinzip und die vielen Varianten machen diese Ländereienmopserei zum Sieger (Erhältlich für Atari ST, C 64 und MS-DOS. Test in *POWER PLAY* 10/88).

Beste Spielidee: Tetris (Mirrorsoft)



Geometrische Figuren, die den Bildschirm runterpurzeln, können's in sich haben. "Tetris" kann sich kaum jemand entziehen (Erhältlich für Amiga, Atari ST, C 64, CPC und MS-DOS. Test in *POWER PLAY* 3).

Bestes Nintendo-Videospiel: Ice Hockey (Nintendo)



Ein meisterhaftes Sportspiel. Die Steuerung erlaubt genaue Pässe. (Erhältlich für Nintendo Entertainment System. Test in *POWER PLAY* 5).

ACTION REPLAY

JETZT NOCH MEHR POWER UND UTILITIES! UNENTBE



Action Replay macht einen Schnappschuß des laufenden Programms, egal wie es geladen wurde – von Kassette oder Diskette – mit normaler Geschwindigkeit oder Turbo.

- **RAMLOADER:** 200 BLOCKS IN 6 SEKUNDEN, 240 BLOCKS IN 7 SEKUNDEN! Geschwindigkeit zu laden.
- **EINFACHSTE HANDHABUNG:** Den Rest erledigt Action Replay
- **TURBO LOAD:** DER CARTRIDGE!
- **SPRITE KILLER:** Werden Sie unbesiegbar. Schalten Sie Sp
- **HARDCOPY:** schirm aus, z.B. Graphiken, High Scores usw. Arbeitet mit fast allen Druckern zusammen. MPS 801, 803, Star, Epson usw. Ausdruck in doppelter Größe, mit 16 Grautönen, revers möglich. Keine Spezialkenntnisse erforderlich.
- **PICTURE SAVE:** Speichern Sie beliebige Hires-multicolour-Bildschirme auf Diskette. Per Knopfdruck. Kompatibel zu Blazing Paddles, Koala, Artist, Image System usw.
- **SPRITE MONITOR:** Der Spritemonitor ermöglicht Ihnen, Programme anzuhalten und alle Sprites anzuzeigen. Sie können alle Sprites anzeigen, die Animation der Sprites verfolgen, Sprites speichern, löschen oder sogar in andere Spiele übertragen.
- **TRAINER POKES:**
- **MULTISTAGE TRANSFER:**
- **SUPER**
- **TEXT**
- **MONITOR:** Außergewöhnlich leistungsfähiger Maschinensprache-Monitor. Deshalb Anhalten und Verändern von laufenden Programmen per Knopfdruck möglich.
- **FILE COPY:**
- **BASIC TOOLKIT:**
- **TAPE TURBO:**

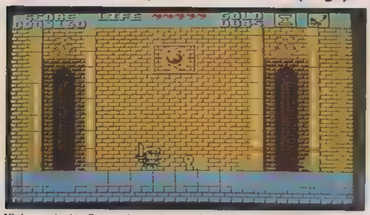
& disk file utility).

ACTION REPLAY ERWEITERUNGSDISKETTE

Die größte und beste Sammlung von Parametern und Filecopyprogrammen für die Übertragung von speziellen Kassettennachladesystemen auf Diskette. Enthält Parameter für insgesamt 70 Programme und beinhaltet damit alle wichtigen Titel. Trainer Pokes für unendliche Spielzeit, Leben usw.

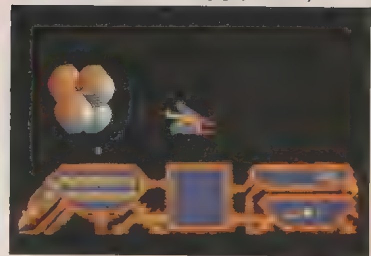
DIASHOW für Bilder, die mit einem der gängigen Zeichenprogramme erstellt wurden oder für Bilder, die mit Action Replay gespeichert wurden. **DM 19,–** zuzügl. DM 10,- Versandkosten

Bestes Sega-Videospiel: Super Wonderboy in Monsterland (Sega)



Viele versteckte Extras zieren dieses elegante Action-Adventure mit taktischer Note. Die zwölf Levels sind abwechslungsreich und umfangreich. 1989 sind auch Heimcomputer-Versionen zu erwarten. (Erhältlich für Sega Master System. Test in *POWER PLAY 6*).

Größter Reinfall: Whirligig (Firebird)



Bei "Whirligig" ging so ziemlich alles daneben (Erhältlich für Amiga und Atari ST. Test in *POWER PLAY* 10/88).

Jedem das Seine

Bei der Wahl der Computer- und Videospiele des Jahres ging es in unserer Redaktion heiß her. Kategorie für Kategorie lieferten wir uns heiße Wortgefechte, denn schließlich mußten wir uns auf ein Programm pro Genre einigen. Damit die persönlichen Geschmäcker bei so viel Kompromissen nicht zu kurz kommen, folgt hier die Liste der ganz privaten Lieblinge unserer Redakteure — Genre-unabhängig und höchst subjektiv.



***POWER PLAY* privat: Die vier Tester präsentieren ihre Software-Lieblinge '88.**

Anatol:

"Corruption" (Amiga/ST), weil ich klevere Geschichten, knallharte Krimis und prächtige Parser mag.

"Zelda II: Adventure of Link" (Nintendo), weil in dem Modul genug Spielwitz für vier Programme steckt und Link so niedlich ist

"Tetris" (alle Systeme), weil ich Unordnung hasse.

"Ultima V" (MS-DOS), weil ich es für das ideenreichste Rollenspiel halte.

"Dungeon Master" (Amiga/ST), weil ich Mullbinden noch nie leiden konnte.

"Beyond Zork" (MS-DOS), weil ohne Infocom das Leben für mich nicht lebenswert ist.

Boris:

"Nebulus" (Amiga/ST), weil sich hier technische Klasse und turmhoher Spielwitz hervorragend ergänzen.

"Neuromancer" (C 64), weil die Hackerei keine Telefongebühren kostet.

"Impossible Mission II" (alle Systeme), weil die Plattform-Puzzles packend programmiert sind.

"Zak McKracken" (C 64/MS-DOS), weil ich selten bei einem Spiel so viel zu lachen und zu knobeln hatte.

"Virus" (Amiga/ST), weil die Steuerung so herrlich durchtrieben ist.

"Fish" (Amiga/ST), weil derart logische Adventures wie dieses 1988 sehr rar waren.

"Galaga '88" (PC-Engine), weil ein aufgemotztes "Space Invaders" auch heute noch Spaß macht.

Heinrich:

"Dungeon Master" (Amiga/ST), weil es gleich eine ganze Familienpackung von Maßstäben gesetzt hat.

"Microprose Soccer" (C 64), weil es das bislang beste Computer-Fußballspiel ist, das ich kenne.

"Hawkeye" (C 64), weil es eines der fairsten Actionspiele ist, die es für Heimcomputer gibt.

"The Bard's Tale III" (C 64), weil Monster metzeln noch nie soviel Spaß machte.

"Carrier Command" (Amiga/ST), weil das Spielgefühl einfach fantastisch ist, wenn man mit dem Manta ein paar Tiefflugrunden dreht.

"Ice Hockey" (Nintendo), weil jeder Sieg über Martin zu den schönsten Erlebnissen meiner Laufbahn gehört.

"World Court Tennis" (PC-Engine), weil hier vom Lob bis zum Doppelfehler Sport vom Feinsten geboten wird und die Zwei-Spieler-Matches herrlich nervenaufreibend sind.

Martin:

"Galaga '88" (PC-Engine), weil ich mich auch nach dem 100sten Spiel beim "Galactic Dancing" begeistert im Takt wiege.

"R-Type" (PC-Engine), weil mir der Satellit ans Herz gewachsen ist.

"Zelda II· Adventure of Link" (Nintendo), weil es kein besseres Action-Adventure gibt.

"Ice Hockey" (Nintendo), weil mir kein anderes Sportspiel erlaubt, die Fehler meiner Gegner so eiskalt auszunutzen.

"Katakis" (Amiga), weil endlich jemand die Hardwarefähigkeiten des Amiga ausgenutzt und dabei den Spielspaß nicht vergessen hat.

"Microprose Soccer" (C 64), weil es die einzige Fußball-Simulation ist, die "International Soccer" das Wasser reichen kann.

Die schönsten Sprüche

Ein testreiches Spielejahr beschert so manchen coolen Spruch. Beim Durchblättern von *POWER PLAY*-Ausgaben des Jahrgangs '88 sind wir auf einige besonders putzige Sätze gestoßen, die wir für diesen Jahresrückblick wieder hervorgekramt haben.

"Außer Essen, Paaren und an den Genen herumfummeln kann man eigentlich nichts machen." *(Anatol über "Eco" in POWER PLAY 3)*

"Der Ferrari bewegt sich so langsam vorwärts, daß man das Gefühl hat, im berüchtigten Autobahnstau München-Salzburg zu stehen." *(Anatol über "Ferrari Formular One" in POWER PLAY 5)*

"Da hilft kein Baggern und kein Klagen, dieser Ball ist schnell verschlagen." *(Anatol über "Volleyball-Simulator" in POWER PLAY 4)*

"Der Teamchef windet sich vor Gram, der Ball ist rund, das Spiel zu lahm." *(Heinrich über "Euro Soccer '88" in POWER PLAY 6)*

"Ein kleveres Rollenspiel mit mehreren Oberweiten".

(Anatol über "The Bard's Tale III" in *POWER PLAY* 6. Das war natürlich ein astreiner Druckfehler und hätte "Oberwelten" heißen sollen ...). *hl*

Komik, Krampf & Kurioses

Der "Hoppla, das haben wir glatt vergessen"-Sonderpreis geht an "Goldrunner" auf dem Amiga, bei dem die Joystick-Steuerung vergessen wurde. Programmierer Steve Bak meinte dazu: "Ich spiel' immer mit der Maus, da fiel mir das gar nicht auf..."

Den "Fortsetzungen, deren Name mächtig unlogisch klingt"-Preis müssen sich "The Last Ninja 2" und "Game Over 2" teilen.

Ebenfalls geteilt wird der Preis für die höchste "Sprites pro Quadratzentimeter"-Dichte. Er geht an "Armalyte" (C 64) und "Aleste" (Sega).

Die schönste Eigenwerbung fanden wir in "Neuromancer", wo schon heute eine Anzeige für "The Bard's Tale 714" (erscheint Frühsommer 2079) zu finden ist.

Ein besonderes Lob geht an "Crillion" (C 64), das beste Spiele-Listing zum Abtippen, das wir je gesehen haben. Wer es noch nicht hat: Das Listing erschien in Ausgabe 7/88 von *HAPPY-COMPUTER*.

Immer noch Lichtjahre entfernt scheint "Star Trek" für den C 64 zu sein. Seit gut zwei Jahren warten wir auf diese Umsetzung. Aufgegeben haben die Programmierer aber immer noch nicht. Tatsächlich haben wir vor einer Woche ein Bildschirmfoto erhalten, das auf die Existenz dieser Version hinweist (siehe Aktuell-Teil dieser Ausgabe) *bs*

Jetzt entscheidet Ihr!

Wir stellten Euch auf den letzten Seiten die unserer Meinung nach besten Spiele in mehreren Kategorien vor. Doch welches Programm **das** Computerspiel des Jahres wird, liegt in Euren Händen. Schreibt einfach auf eine Postkarte den Namen des Spiels, das Euch 1988 am besten gefallen hat. Wir werden Eure Einsendungen auswerten und in einer der nächsten Ausgaben das Ergebnis präsentieren. Diesmal könnt Ihr erstmals auch das Videospiel des Jahres küren. Schreibt auch dazu einfach den Namen Eures Favoriten auf eine Postkarte und schickt sie an:

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion Power Play
Kennwort: Hit '88
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

Einsendeschluß ist der 15. Januar 1989. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Unter allen Einsendungen ziehen wir zehn Gewinner, die je ein Computer- oder Videospiel nach Wahl erhalten. Gebt deshalb auf Euren Karten neben Absender und Computertyp auch an, wie Euer Wunschspiel heißt. *hl*

Computer-Cineasten

Mit "Defender of the Crown" wurde das amerikanische Softwarehaus Cinemaware über Nacht berühmt. Wir unterhielten uns mit Bob Jacobs, dem Gründer und Präsidenten der Firma.

POWER PLAY: Bob, Du hast Cinemaware ins Leben gerufen. Wann und wo ging's los?

Bob: Meine Frau Phyllis und ich gründeten Cinemaware im Januar 1986. Unser erstes Büro war ein freies Zimmer in unserem Haus. Jetzt, knapp drei Jahre später, arbeiten 65 Leute für unsere Firma. Darunter befinden sich allein 13 Programmierer und sieben Grafiker. Dazu kommen noch Produzenten und Spiel-Designer. Wir machen möglichst viel selber, um die totale Kontrolle über die Spiele zu haben.

Ich war auch vorher schon in der Software-Branche und arbeitete für Aegis. Ich kannte mich ganz gut in der Szene aus und hatte den Amiga gesehen, bevor er veröffentlicht wurde. Angesichts des Amigas dachte ich mir, daß die 16-Bit-Herausforderung ein komplettes Umdenken darüber erfordert, wie ein Computerspiel aussehen sollte Die meisten Leute, die ST- und Amiga-Spiele programmieren wollen, sagen einfach "Laß uns bessere Grafik und besseren Sound als bei 8 Bit machen". Aber das Resultat ist dann wieder ein Kletter- oder ein Prügelspiel. Es sieht zwar ganz gut aus, aber im Prinzip ist es nur ein getuntes 8-Bit-Spiel. Angesichts der Power der 16-Bit-Maschinen müssen wir über die Spielinhalte neu nachdenken. Wir bei Cinemaware kamen dann auf die Idee, Filme zu "simulieren".



Bob Jacobs gründete im Januar 1986 Cinemaware

POWER PLAY: Den guten Ideen zum Trotz sind einige Cinemaware-Titel spielerisch etwas schwach auf der Brust. Die Amiga-Version von "Defender of the Crown" kann man gemütlich an einem Nachmittag durchspielen.

Bob: Defender of the Crown wurde in knapp sieben Wochen programmiert. Nach der Gründung von Cinemaware im Januar 1986 unterschrieben wir einen Distributionsvertrag mit Mindscape. In diesem Vertrag stand, daß Mindscape das erste Spiel spätestens am 15. Oktober 1986 erhalten würde. Wir heuerten ein Programmier-Team an, doch es versagte völlig. Am 1. Juli 1986 standen wir deshalb immer noch ohne Spiel da. Dann rief ich R. J. Michael an. Er hat "Intuition", die Benutzeroberfläche des Amigas, mitentwickelt. Ich sagte zu ihm: "R. J., ich geb' Dir eine Menge Geld, wenn Du das Spiel in zweieinhalb Monaten schaffst" — und er hat's geschafft! Wir behaupten nicht, daß das Spielprinzip von Defender of the Crown überwältigend ist. In dieser Hinsicht ist die Amiga-Version am schwächsten, weil sie unter so viel Zeitdruck entstand. Die C 64- und Atari ST-Umsetzungen sind aber spielerisch viel besser.



"Defender of the Crown" schlug vor zwei Jahren ein wie eine Bombe. So gute Computerspiele-Grafik hatte man vorher nicht gesehen.

POWER PLAY: Mit "TV Sports Football" steigt Ihr jetzt auch in den Sportspielbereich ein.

Warum wagt Ihr Euch gerade an dieses Genre heran?

Bob: Wir glaubten, daß es möglich ist, gerade im Sportbereich etwas völlig Neues und Innovatives zu machen. Die Leute erwarten einen besonderen Stil von uns und waren anfangs sehr skeptisch: "Wie könnt ihr es wagen, ein Sportspiel zu machen? Wie könnt ihr das rechtfertigen?". Nun, wir kamen auf die Idee, ein Sportspiel im Stil eines Fernsehberichts aufzuziehen. "TV Sports Football" sieht aus wie eine Sonntags-Sportübertragung von einem Footballspiel. Es gibt sogar Werbespots! Wir haben zwei weitere Sportspiele für 1989 in Vorbereitung und arbeiten außerdem an neuen Cinemaware-Titeln im klassischen Stil wie "It came from the Desert".

POWER PLAY: Wie wird dieses Programm aussehen?

Bob: Das Spiel basiert auf den Horrorfilmen der 50er Jahre wie zum Beispiel "Them" ("Formicula"). All die Klischees dieser Filme wird man im Spiel wiederfinden: die verschlafene Kleinstadt, das hungrige Monster und die hysterischen Teenager, die dem Monster direkt in die Fänge laufen. Wir arbeiten seit gut einem Jahr an "It came from the Desert", es wird ein sehr großes Spiel werden mit viel Horror. Wir wollen, daß Du beim Spielen vor Schreck aus dem Stuhl springst. Wir wollen Dich erschrecken, wir wollen aber auch, daß Du was zu lachen hast. Danach werden wir ein weiteres Filmgenre angehen. Für 1989 ist ein Western-Spiel geplant

POWER PLAY: Für welche Spieler entwickelt Cinemaware seine Programme?

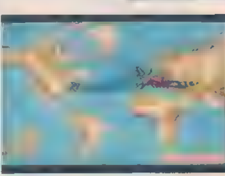
Bob: Die meisten Firmen versuchen, mit ihren Spielen die 14jährigen Spiele-Freaks anzusprechen. Das Durchschnittsalter eines Amiga-Besitzers in den USA, der eines unserer Spiele kauft, ist aber 32 Jahre. Wir haben darüber nachgedacht, wie man interaktive Spiele designt, die auch einem erwachsenen Nicht-Freak gefallen.

Nur 15 Prozent der Amerikaner besitzen bereits einen Computer. Das heißt, daß die anderen 85 Prozent einen potentiellen Markt darstellen, an den momentan niemand rankommt. Diese Leute könnten einen Joystick nicht von einem Besenstiel unterscheiden. Du mußt deshalb die Bedienung eines Spiels vereinfachen und die Grafik attraktiver gestalten. Wenn Du unsere Spiele spielst, mußt Du eins zugeben — egal, ob Du sie magst oder nicht: Sie sind anders als das, was sonst gemacht wird. *hl*

Das Interview mit Bob Jacobs führten Gregor Neumann und Heinrich Lenhardt



Zwei Hauptdarsteller von Cinemaware-Spielen: Der "King of Chicago", ein zwielichtiger Unterweltboß ...



...und der Schatten von Superheld "Rocket Ranger", der gleich die ganze Welt retten muß.


Jeanne d'Arc
PC (CGA/EGA)
zahlreiche Umwälzungen.
15. Jhrh. gab es eine Zeit,
nur ein Wunder den
Dieses
Epoche hautnah.
Sie, als König von
schützen Sie Ihr Land vor
Engländern.
Verfügung (z. B. Diplom
Spionage, Handstreiche).
ebenso die Befehlsgewalt
die Truppen, die
Steuern und nicht
Rechtsprechung ...
Jeanne d'Arc ist nicht
oder toten
rein zufällig!
Neue Konvertierungen
Bad Cat fur PC (CGA EGA)
Reise zum Mittelpunkt der Erde
fur PC (CGA/EGA)
fur Atari ST
To be on top fur Atari ST
fur C64
Rainbow Arts
Vertrieb: Rushware GmbH

SDI

Praxistest von Amerikas neuester Verteidigungsidee: Kann SDI die Atomraketen aufhalten?

Atari ST (Amiga, C 64, CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette), 49 bis 79 Mark (Diskette) ★ Activision

Grafik	74
Sound	63
Power-Wertung	71



Die Heimatbasis ist Ziel eines Atom-Angriffs (ST)

Jetzt ist es passiert: Irgendein dummer Politiker hat auf den "roten Knopf" gedrückt und den lange befürchteten Atomkrieg ausgelöst. Nur gut, daß man inzwischen das "SDI"-System im Weltraum aufgebaut hat. Ein Satellit mit einer Laserkanone soll die Atomraketen zerstören, bevor sie Unheil anrichten. Beim Sega-Spielautomaten "SDI" wird diese nicht gerade komische Zunkunftsvision zum lockeren Computerspiel. Sie übernehmen die Kontrolle über den kleinen Satelliten und wehren die Atomraketen ab.

Was der Satelliten-Laser treffen soll, müssen Sie mit einem Fadenkreuz berühren. Das Fadenkreuz wird bei der ST-Version generell mit der Maus gesteuert. Drückt man auf den rechten Mausknopf, feuert der Satellit. Der linke Knopf aktiviert den Raketenmotor. Jetzt können Sie den Satelliten selber bewegen und so Hindernissen ausweichen.



Respekt, meine Herrschaften. Ich hätte nicht gedacht, daß die Programmierer ein horizontal scrollendes Actionspiel in dieser Qualität auf den ST umsetzen können. Trotzdem gibt es in technischer Hinsicht einige kleine Schwachpunkte. Das Scrolling kostet anscheinend so viel Rechnerzeit, daß es für eine absolut ruckfreie Sprite-Animation nicht mehr ganz gelangt hat. Das fällt besonders dann auf, wenn viele Sprites auf dem Bildschirm sind und das Spiel merklich langsamer wird. Doch dieser Effekt ist erträglich.

Doch das gute Spielprinzip läßt die Schönheitsfehler schnell vergessen. Auch wenn die zwölf Level recht ähnlich sind, gefällt mir SDI recht gut. Vor allem der Team-Modus sorgt für Unterhaltung (manchmal auch für Zwietracht). Wer rasanter Action nicht abgeneigt ist, der sollte sich SDI genauer anschauen.



Selbst der Mars bleibt nicht verschont. Auch um den roten Planeten tummeln sich Atomraketen. (ST)



Der SDI-Spielautomat und dessen Umsetzung fürs Sega-Videospiel haben mir gut gefallen, weil mich das Spielprinzip überzeugt. Die doppelte Steuerung mit Satelliten und Fadenkreuz ist mal was anderes und fordert viel Konzentration. Die Umsetzung auf den ST ist noch dazu technisch sehr gut geworden. Die gesamte grafische Darstellung ist nicht nur schön, sondern auch übersichtlich. Allerdings wird das Spiel langsamer und dadurch die Steuerung schwieriger, wenn sich sehr viele Objekte gleichzeitig auf dem Bildschirm tummeln. Weniger gefallen hat mir die Musik.

Die ersten Levels von SDI sind nicht allzu schwer, ab dem fünften Level geht es aber haarig zu.

Jeder der 12 Levels von SDI ist in zwei Hälften geteilt. In der sogenannten offensiven Phase fliegen Sie durch die feindlichen Installationen und versuchen so viele Aufbauten und Rakten wie möglich zu zerstören. Wenn es Ihnen nicht gelingt, alle Aufbauten zu vernichten, müssen Sie in die defensive Phase, in der Ihre Raumstation von Atomraketen beschossen wird.

In den offensiven Hälften gibt es einige Extras zu erhaschen, die den Verteidigungsauftrag erleichtern. Ein Extra macht den Satelliten schneller, eines verstärkt den Laser und sorgt so für größere Explosionen und ein weiteres installiert ein zweites Lasersystem für doppelte Feuerkraft. Wer nicht gerne alleine spielt, kann bei SDI einen "normalen" Zwei-Spieler-Modus (zwei Spieler nacheinander) aktivieren. Oder man schließt einen Joystick an, mit dem ein zweiter Spieler den Satelliten steuert, während der Erste die Kontrolle über das Fadenkreuz hat. *bs*

Powerdrome

Atari ST (Amiga, MS-DOS)
79 Mark (Diskette) ★ Electronic Arts

[illegible]	79
Sound	72
Power-Wertung	76

Formel-1-Faszination in hundert Jahren: Die Rennfahrzeuge sind Gleiter mit Anti-Schwerkraft-Antrieb, die Rennstrecken keineswegs flach, sondern gespickt mit Loopings, Steilkurven und dunklen Tunnels.

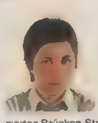
Wer nicht hundert Jahre warten will, kann jetzt auf dem ST die erste Simulation dieses Zukunfts-Sports spielen. Enthalten sind sechs Rennstrecken, vom einfachen Oval bis hin zu einer regelrechten Achterbahn. Außerdem gibt es vier Computergegner mit unterschiedlichen Schiffen.

Vor jedem Rennen können Sie das Schiff in der Box leicht umbauen und so die "Straßenlage" beeinflussen. Auch während des Rennens können Sie Reparaturen ausführen oder neuen Sprit nachtanken. Wenn Sie während des Rennens andere Fahrzeuge oder die Wand rammen, beschädigt das sowohl die Flügel (Fahrzeug wird instabil), die Motoren (weniger PS) und den Bordcomputer (keine verläßlichen Renndaten mehr).

Als besonderen Bonus gibt es noch einen Modus, bei dem zwei Computer mit einem Nullmodem-Kabel verbunden werden. Die beiden Spieler rasen dann ohne Computergegner um die Wette. *bs*



Röhrende Motoren und schwindelerregende Strecken (ST)



Verflixt und zugenäht! Diese Gleiter sind aber auch wirklich schwer zu steuern. Trotz reichlich Übung knalle ich immer noch zu oft gegen Wände und habe gegen die Computergegner kaum Chancen. Trotzdem fühle ich mich ganz schön herausgefordert, endlich auch mal einen Runden-Rekord aufzustellen.

Powerdromes 3D-Grafik ist gerade noch ausreichend schnell; in Tunnels und unter komplizierten Brücken-Strukturen wird sie aber manchmal doch zu ruckelig, so daß man mit dem Lenken leichte Schwierigkeiten hat.

Wahnsinnig viel Abwechslung bietet Powerdrome nicht. Sechs Strecken und vier Gegner sind schnell erforscht, wenn man mit dem Programm erstmal richtig klar kommt. Auch die Veränderung des Gleiters vor dem Rennen bringt nicht allzuviel. Mit diesen Einschränkungen macht Powerdrome aber längere Zeit Spaß und ist für Rennfreaks durchaus empfehlenswert.

Typhoon

C 64 (CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette), 49 Mark (Diskette) ★ Imagine

Grafik	[illegible]
Sound	38
Power-Wertung	69

Konamis Spielautomat "Typhoon" ist eine muntere Action-Mischung aus 3D- und 2D-Grafik. Mal brausen Sie mit einem Jet in "Afterburner"-Manier über den Wolken herum, danach tuckert man an Bord eines Hubschraubers über ein vertikal scrollendes Spielfeld. Um die Heimcomputer-Versionen von Typhoon hat sich Imagine gekümmert. Auf dem C 64 bekommt man acht Levels geboten, die jeweils geladen werden.

Bei Typhoon sind's mal wieder die bösen Außerirdischen, gegen die man in den Kampf zieht. Die Roboterschiffe und Bodengeschütze dieser Knilche werden Sie ganz schön ins Schwitzen bringen. Den Angreifern kann man ganz gut ausweichen und am Schluß muß noch eine gegnerische Basis mit viel Feuerkraft zerlegt werden. In den 2D-Levels können Sie auf Extrawaffen-Jagd gehen. Ein roter Helikopter muß mit zahlreichen Schüssen außer Gefecht gesetzt werden, bevor er ein Extra-Symbol freigibt. Je nach Buchstaben erhält man einen von sechs Zusätzen. Pro Leben haben Sie außerdem eine "Mega-Bombe" zur Verfügung, die per Leertastendruck alle gegnerischen Sprites vom Bildschirm putzt. Außerdem dürfen Sie zweimal in dem Level weiterspielen, in dem Sie Ihr letztes Leben verloren hatten. *hl*

Die Typhoon-Umsetzung ist gut gelungen. Natürlich darf man hier keine 1:1-Adaption des Automaten erwarten, doch für C 64-Verhältnisse sind Grafik und Spielwitz O.K. Die 3D-Teile sehen ganz schnittig aus, sind aber zu einfach. Dafür bieten die anderen Levels Ballerkost für Anspruchsvolle: Dutzende von Sprites, raffinierte gegnerische Formationen, schwer zu erwischende Extras und ein sich ständig steigernder Schwierigkeitsgrad machen Dampf. Das Spiel ist schwer, aber fair und dank "Continue" bekommt man viel von den acht Levels zu sehen. Sonderlich originell ist Typhoon nicht, aber mit Sicherheit eines der besseren Ballerspiele für den C 64. Wer Programme im Stil von "Slap Fight" mag, wird hier eine ganze Weile begeistert den Feuerknopf seines Joysticks bearbeiten.



Augen zu und ab durch die Mitte (C 64)

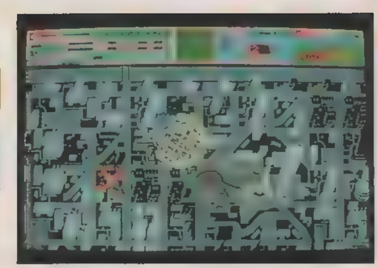

TIGER ROAD™
Tiger Road
Ein altes Marchen aus dem alten China dem Land der Myster en und dunk en Machenschaften dem Geburtsort kunstvo er Kampfsportar ten Erbarmungslos lauert der grausa me Ryu K n Oh auf Kinder um sie zu versk aven und als willenlose Soldaten in seine barbarische Armee e nzureihen
Du Lee Wung der beste Schu er des Oh R n Tempe wurdest ausgewahlt um die sem verbrecherischen Tre ben ein Ende zu setzen Zahl ose Fein de ste len sich De ner Miss on entgegen f iegende Ninjas Tiger furchter regende Dra chen akrobatische Sumo-R nger R esen und Lanzen-kampfer um h er nur ein ge zu nen-nen Deine Reise durch schier endlo-se Lavels w rd stan-dig durch eine Menge versteckter Gefahren bedroht herabsturzende Felsbrocken sind nur eine davon Du wirst all Deine Kampfkunste und Deine Ge schick chke t egal m t welcher Waffe Du kampfst e nsetzen mussen um end ch Ryu K n Oh aufzuspuren um sein boses Spiel zu beenden
Aber dieser letzte endgultige Kampf wird zugleich Dein Schwerster werden! Sammle vorher a De ne Krafte denn h er wird m t den Kunsten und Tricks des alten chinesischen Reiches gekampft
Vertrieb Rushware M tvertrieb Distribut on n Osterreich Karasoft n der Schwe Tha AG
CAPCOM CO. LTD. Manufactured under license from Capcom


TIGER ROAD™
CAPCOM™
GIANTS
Co. Ltd., by GO! Media Holdings Ltd., a division of U.S.
Holford, Birmingham B6 7AX

Pioneer Plague

Amiga
69 Mark (Diskette) ★ Mandarin

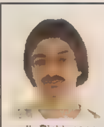
Kategorie	Wert
Grafik	70
Sound	71
Power-Wertung	58



Dem Schutzschirm sei Dank: Der Gleiter hält stand (Amiga)

Amiga-Besitzer! Seid Ihr es leid, daß 90 Prozent aller Spiele Euren Computer nicht ordentlich ausreizen? Könnt Ihr die 1:1-Umsetzungen von ST-Programmen nicht mehr ertragen? Dann haltet Euch an "Pioneer Plague", das eine echte Amiga-Spezialität ausnutzt: den sogenannten HAM-Modus, in dem bis zu 4096 Farben auf einmal dargestellt werden.

Vor vielen, vielen Jahren schickten die Schlauberger von der Erde das Robotraumschiff "Pioneer Probe" los, das eine nützliche Aufgabe hatte. Es sollte fremde Planeten so ummodeln, daß menschliche Kolonisten auf ihnen leben können. Ein kleiner Programmfehler bringt den Kasten jetzt dazu, auf jeder Welt öde Betonklötze zu errichten, wobei etwaige Bewohner miteinzementiert werden. Um dieser Plage (englisch: "Pioneer Plague") Herr zu werden, ziehen Sie los, um die zugebauten Planeten wieder zu befreien. Sie müssen mit Ihrem Gleiter kritische Punkte auf jeder Welt zerbomben und sich dabei gegen Robot-Abwehrjäger zur Wehr setzen. Sogenannte "Drones" beschützen dabei Ihr Raumschiff. Fortgeschrittene Spieler können die Dronen "programmieren" und so bestimmen, welche Flugmanöver diese Begleiter ausführen sollen, um Ihren Gleiter zu beschützen. Nachdem eine Welt gesäubert wurde, düst man zum nächsten Planeten. *hl*



4000 Farben allein machen noch keine Supergrafik: im HAM-Modus kann man nicht beliebig mit Farbpixeln um sich schmeißen, sondern muß Kompromisse bei der Aneinanderreihung von verschiedenen Farbtönen machen. Deshalb ist Pioneer Plague zwar schön bunt, reißt zeichnerisch aber keine Bäume aus. Ähnliches gilt fürs Spielprinzip: Hinter einem kinoreifen Vorspann mit rassiger Musik verbirgt sich eine in alle Richtungen munter scrollende Ballerei. Die wilden Gefechte mit den Roboter-Angreifern haben durchaus einen gewissen Unterhaltungswert. Der Einsatz von Dronen — jede mit einer anderen Taktik — würzt das Geschehen mit einer Prise Raffinesse. Von Planet zu Planet gibt's nicht allzuviel Unterschiede. Die langfristige Motivation läßt deshalb zu wünschen übrig. Pioneer Plague bringt viel Farbe ins Spiel, ist ansonsten aber ein eher lauwarmes Action-Süppchen.

P.O.W.

Amiga
89 Mark (Diskette) ★ Actionware

Kategorie	Wert
Grafik	67
Sound	68
Power-Wertung	36

Da schleicht er durch den Dschungel, die MP in der stahlharten Hand. Er ist auf dem Weg, seine Freunde aus den Klauen der Bösen zu befreien und nebenbei eine ganze Armee zu vernichten. Ha! Ein Gegner! Rattatarattata...

Nein, wir berichten nicht vom neuen Rambo-Film (auch wenn die Ähnlichkeit nicht zu leugnen ist), sondern vom neuen Amigaspiel "P.O.W." Hier kann man mit bis zu zwei Spielern per Maus oder Lichtpistole rumknallen. Wir haben uns beim Test auf die Maussteuerung beschränkt, da nicht jeder Amigabesitzer die spezielle Lichtknarre zu Hause hat.

Zu Beginn des Spiels gibt es — quasi als Einstellungstest — ein Scheibenschießen. Hat man genug Treffer erzielt, bekommt man eine von drei Missionen zugeteilt. Und dann geht's richtig los: Der Bildschirm scrollt von links nach rechts. Es erscheinen Soldaten auf dem Bildschirm, die man abschießen muß, bevor sie losballern. Ab und an hat man die Chance, einen Verbandskasten oder Munition zu ergattern, um das Leben zu verlängern. Wenn man genug geballert hat, sucht man sich auf der Karte ein neues Szenario aus. Natürlich ist unser Superheld tierlieb: Wenn er einen Hund oder Affen trifft, gibt's Punktabzug. *al*

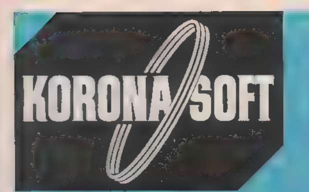


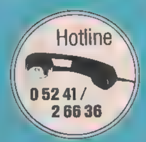
◀ Es rattert die UZI am rauschenden Bach... (Amiga)



Was ist das: Man fährt mit der Maus auf ein Bildchen und drückt eine Maustaste, damit etwas passiert? Erraten, das ist Desktop. Dasselbe Prinzip hat man bei "P.O.W" verwandt. Man klickt ein gegnerisches Sprite an — zapp, weg ist es. Dieses "Click to die"-Spielprinzip zieht sich durch alle acht Szenarios, ohne sonderliche Abwechslung zu bieten. Manchmal kommt ein Panzer angerollt oder ein Hubschrauber angeknattert: Klick, weg ist er. Mächtig spannend, nicht?

Die Grafik und vor allem der digitalisierte Sound sind gar nicht so schlecht, doch es fehlt einfach die Abwechslung. Zudem haben sich die Programmierer kräftig vom "Operation Wolf"-Automaten inspirieren lassen. Einen gewissen minimalen Unterhaltungswert kann man "P.O.W" nicht absprechen, aber auf Dauer macht mir diese konfuse, geschmacklose Knallerei beim besten Willen keinen Spaß.


KORONA SOFT

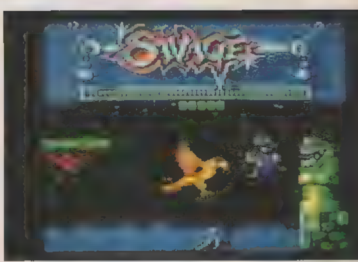

Hotline
0 52 41 /
2 66 36

Savage

Grimmig knurrend und gemein haut Savage in die Monster rein.

CPC (Amiga, Atari ST, C 64, Spectrum)
35 Mark (Kassette), 39 bis 69 Mark (Diskette) ★ Firebird

Kategorie	Wertung
Grafik	87
Sound	73
Power-Wertung	67



Im dritten Teil muß der Adler ran (CPC)

Sie nannten ihn Savage. Seine Feinde überwältigten ihn und sperrten ihn in ein düsteres Verlies. Bewacht von Dämonen und Monstern soll er hier für alle Zeiten gefangen bleiben. Doch er gibt nicht auf: Mit einer Axt gerüstet macht sich Savage auf den Weg nach draußen. Ihnen rutscht jetzt angesichts der monströsen Wächter das Herz in die Hose? Dann lassen Sie mal lieber einen echten Krieger an den Joystick, denn im Keller scheppert's, daß die Disketten wackeln.

Das Programmierteam, das vor einem Jahr die starke CPC-Version von "Trantor" schrieb, meldet sich mit "Savage" wieder zurück. Das neue Actionspiel besteht aus drei dicken Levels, die einzeln geladen werden. Im ersten Teil steuert man den zunächst axtschwingenden Titelhelden durch die horizontal scrollenden Gewölbegänge. In diesem unterirdischen Labyrinth gibt's nicht nur viele nervige Monster, sondern auch Schätze und Extrawaffen. Gelegentliche Obergegner erweisen sich als besonders harte Nüsse. Man muß sie oft treffen, wird dafür aber in der Regel mit einem Extra belohnt. Jede Berührung mit einem Gegner kostet Savage Lebensenergie. Das Aufschlagen bestimmter Gegenstände bringt Flaschen zum Vorschein, die bei Berührung ein wenig Kraft zurückbringen.

Nachdem Savage entkommen ist, saust er im zweiten Teil im Freien herum. Jetzt gibt's 3D-Grafik im Stil von "Space Harrier", aber immer noch keine Ruh'. Der Kampf gegen die Häscher geht auch hier weiter. Noch mehr Ärger droht im dritten Teil: Savage findet heraus, daß die Bösen inzwischen seine Freundin gekidnappt haben. Er muß zurück zum Schloß, kann es jedoch nicht mehr betreten. Wie gut, daß Savage sich als Haustier keinen Rauhhaardackel, sondern einen Adler hält. Der brave Vogel darf jetzt die Kastanien aus dem Feuer holen. Im letzten Teil dirigieren Sie das feuerspeiende Federvieh an vielen Gefahren vorbei. *hl*





Von Anfang an spektakuläre Grafik. Die vielen Monster lassen sich davon aber nicht beeindrucken (CPC).

Geht so

Endlich mal wieder ein Spiel, das den CPC grafisch so richtig ausreizt. Savage ist eine edel gezeichnete Augenweide. Das Extrawaffen-System wurde gegenüber dem Vorgängerspiel "Trantor" verfeinert. Drei Teilspiele, von denen jedes den Speicher des CPC vollknallt, bieten einen schönen Gegenwert fürs Geld. Beim Spiel-Design wurde aber leider kräftig mit der Axt geholzt: Die gegnerischen Angriffsformationen sind furchtbar wirr und müßten ein wenig berechenbarer sein.

Fazit: ein technisch grandioses, aber spielerisch nur mittelmäßiges Programm.



Ist das nicht Freund Trantor? Savage sieht aus wie sein großer Bruder. Wen wundert's, wenn man weiß, daß Savage von denselben Leuten programmiert wurde, von denen "Trantor" stammt. Die Grafik ist bei ihrem neuen Spiel sogar noch eine Ecke besser und wäre ein Gewinn für so manches Amiga-Programm. Auch technisch macht Savage einen hervorragenden Eindruck. Sauberes Scrolling und viele Sprites sieht man nicht allzuoft auf dem CPC. Alles gut und schön, wenn das Spielprinzip nur etwas intelligenter wäre. Hier haben die Programmierer nichts dazugelernt. So chaotisch und konfus geht es auf dem Bildschirm zu, daß man den Spaß verliert. Außerdem mag ich es gar nicht, wenn Gegner, die ich schon einmal weggeputzt hatte, erneut an derselben Stelle auftauchen.

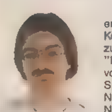
Exploding Fist +

C 64 (Spectrum)
35 Mark (Kassette), 45 Mark (Diskette) ★ Firebird

Grafik	72
Sound	64
Power-Wertung	71

Das mittlerweile ganz schön in die Jahre gekommene "Way of the Exploding Fist" ist ein angesehener Klassiker des Kampfsport-Genres. Mit "Fist II" gab es bereits vor zwei Jahren einen Nachfolger, der aber mehr ein Action-Adventure mit Prügeleinlagen war. Beim dritten Faustschlag setzten die Programmierer auf altbewährte Knüppelkost: "Exploding Fist +" bietet Kung-Fu-Action pur. Verblüffende spielerische Ähnlichkeiten zum System 3-Spiel Kampfspiel "IK +" sind nicht zu übersehen: Zwei Spieler können gleichzeitig antreten, dazu kommt ein dritter Kämpfer, der vom Computer gesteuert wird. Mit dem Joystick lösen Sie gut ein Dutzend Hiebe, Tritte, Schläge und Ausweichbewegungen aus. Landen Sie einen satten Hieb bei einem Gegner, bekommen Sie zwei Siegespunkte gutgeschrieben. Trifft man den Mitspieler nicht ganz genau, gibt's nur ein Pünktchen. Am Ende einer Runde scheidet immer der Kämpfer aus, der am wenigsten Siegespunkte verbuchen konnte. Die Computergegner werden natürlich immer gemeiner und langen schon ab dem dritten Level ganz ordentlich zu.

Zwischen den Kampfrunden gibt es Bonus-Levels, in denen man noch ein paar Punkte für die High-Score-Jagd abkassieren darf. Ninjas pirschen sich an Sie heran, doch mit einem Sortiment rostfreier Wurfsterne können Sie sich die Lümmel vom Halse halten. Netterweise kann man in dieser Sequenz kein Leben verlieren. *hl*



Rache ist süß: Vor einigen Jahren diente das erste "Exploding Fist"-Spiel als Vorbild für das Konkurrenzprodukt "International Karate". Dazu gibt's mittlerweile einen Nachfolger namens "IK +", der nun wiederum die Programmierer von "Exploding Fist +" stark inspiriert hat. Das Spielprinzip ist mit "IK +" praktisch identisch. Nur für die Bonusrunden hat man sich etwas Neues einfallen lassen.

Wer "IK +" nicht kennt, soll sich von diesen Vergleichen nicht verwirren lassen. Sieht man mal von der dürftigen Originalität ab, ist "Exploding Fist +" ein gutes Karatespiel. Die Steuerung ist fix, die Computergegner sind hundsgemein und der Zwei-Spieler-Modus sorgt für Spannung. Wer für Weihnachten noch ein knackiges Kampfspiel sucht, liegt hier richtig. Sollten Sie aber "IK +" bereits besitzen, lohnt sich der Kauf des dritten Teils der Fist-Saga nicht.



Explodierende Fäuste zum dritten (C 64)

Emlyn Hughes International Soccer

Wärmt die Schienbeinschützer an: Eine ebenso neue wie gute Fußball-Simulation ist da.

C 64 (CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette), 39 Mark (Diskette) ★ Audiogenic

Grafik	56
Sound	69
Power-Wertung	79

Auch in dieser *POWER PLAY*-Ausgabe ruht das runde Leder nicht, denn Fußballspiele sind weiterhin schwer angesagt. Unter dem ellenlangen Titel "Emlyn Hughes International Soccer" (kurz "EMIS") schickt Audiogenic seinen Vertreter auf den grünen Rasen. Das Programm hat nicht nur eine Namensähnlichkeit mit Commodores Klassiker "International Soccer". Auch Grafik und Spielprinzip kommen einen auf den ersten Blick bekannt vor, doch EMIS ist mit neuen Ideen und Finessen gespickt.

An Schwierigkeitsgraden für Anfänger und Profis herrscht kein Mangel. Sie können die Stärke jeder Mannschaft beliebig einstellen. Für jeden einzelnen Spieler gibt es je ein bis drei Angriffs-, Verteidigungs- und Geschwindigkeits-Punkte. Zu zweit kann auch gekickt werden. Sie und Ihr Partner können entweder gegeneinander spielen oder zusammen in einer Mannschaft gegen den Computer bolzen. Jeder steuert dann je einen Feldspieler der eigenen Mannschaft, die Team-Kollegen werden vom Computer übernommen.

EMIS wartet mit so ziemlich allen Fußballregeln auf: Abstoß, Eckball und sogar Freistoß und Elfmeter sind dabei. Je nachdem, wie lange man den Feuerknopf gedrückt hält, macht man einen schwachen oder starken Schuß. Außerdem spielt es eine Rolle, in welche Richtung der Joystick gedrückt wird, wenn man den Feuerknopf losläßt. Je nach Position wird der Ball flach oder hoch gespielt, gerade geschossen oder quer gepaßt. Mit acht Teams, von denen der Computer beliebig viele übernimmt, können Sie eine Liga oder einen Pokal-Wettbewerb starten. Das Programm errechnet immer die aktuelle Tabelle. Spielstände können jederzeit gespeichert werden.

In vielen dicken Menüs kann man so ziemlich jeden Parameter einstellen. Ändern Sie die Namen der acht Mannschaften und der Spieler. Bestimmen Sie die Spielzeit von 2 bis 90 Minuten. Legen Sie fest, wieviel Auswechselspieler zulässig sind. Letzterer Faktor ist nicht unwichtig, denn im Lauf einer Saison verbraucht jeder Einzelspieler unterschiedlich viel Energie. Das Einsetzen von frischen Spielern in der Schlußphase kann die Wende zugunsten Ihres Teams bedeuten. *hl*

Gut!

Gefährlich, gefährlich: man setzt sich eines nachmittags hin, fängt gemütlich eine Liga mit vielen Computergegnern an und spielt .. und spielt... und spielt. So harmlos EMIS auch aussieht, es hat echte Dauerbrenner-Qualität. Man kann mit dem Ball viel anstellen und einige tolle technische Kabinettstückchen bis hin zum Hackentrick vollführen — schwer, aber machbar. Die Sound-Effekte helfen, die Fußball-Atmosphäre einzufangen. Das Publikum stöhnt regelrecht, wenn der Ball knapp am Tor vorbeistreicht.

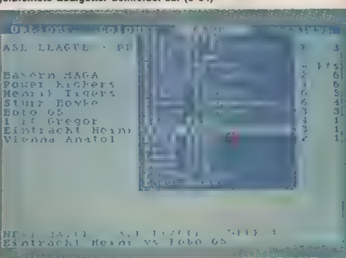
EMIS ist eine spielenswerte Sport-Simulation, die auch langfristig motiviert. Neben Microprose Soccer ist das Programm das beste Fußballspiel, das in letzter Zeit erschienen ist. Wenn ich zwischen beiden Programmen wählen müßte, würde ich den Microprose-Konkurrenten wählen, bei dem einfach mehr los ist. Da EMIS sich aber anders spielt und bei Details wie dem Liga-Modus die Nase vorn hat, können sich Fußball-Fans ruhigen Gewissens beide Programme zulegen.



EMIS sieht zwar aus wie der Oldie "International Soccer", spielt sich aber ganz anders. Ziemlich beeindruckend sind die ellenlangen Pull-Down-Menüs, die mit vielen neuen und zum Teil tollen Features locken (zwei Spieler in einer Mannschaft — das mußt Ihr unbedingt ausprobieren). Trotz der dutzendweise guten Ideen gibt es einige spielerische Mängel, die schuld daran sind, daß mir das Vorbild besser gefällt. So verhält sich der Ball nach einem Schuß oder Paß beinahe wie ein Puck auf glattem Eis. Bis der Ball wieder still liegt (auch nach einem zarten Schuß), rollt er viel zu lange vor sich hin. Außerdem ist mir die Steuerung der Spielfiguren etwas zu träge. Das mag zwar realistisch sein, doch mich regt es auf, wenn das Sprite, das ich steuere, eine 180-Grad-Drehung nur in Zeitlupentempo vollführt — auf Kosten des Spielflusses. Das ist mit ein Grund, warum es zu viel Mittelfeldgeplänkel kommt. Doch zum Glück überwiegen die positiven Aspekte. Fußball-Fans sollten an diesem Spiel nicht achtlos vorübergehen.



Klinsmann — wer ist das? Völler — nie gehört. Hier schlug der gefürchtete Goalgetter Schneider zu! (C 64)



Mächtig flexibel dank massig viel Menüs (C 64)

Caveman Ugh-lympics

C 64
49 Mark (Diskette) ★ Electronic Arts

Grafik	63	▮▮▮▮▮▮▯
Sound	43	▮▮▮▮▯
Power-Wertung	47	▮▮▮▮▯

Das waren noch Zeiten, als man sich abends vor dem Lagerfeuer versammelte, Neanderthaler-Witze grunzte und ein Mammutschnitzel grillte. Steinzeitmenschen hatten auch ein Faible für körperliche Ertüchtigungen, wie die "Caveman Ugh-lympics" beweisen. In sechs Disziplinen wird der beste Athlet der Keulenschwinger-Zunft ermittelt. Hier sind sie im Überblick:

"Mate Toss": eine Art "Partner-Weitwurf". Ein Neanderthaler-Macho schmeißt seine garantiert nicht emanzipierte Partnerin durch die Landschaft. Je weiter, desto besser. "Clubbing": Prügelduell mit Keulen. Zwei Spieler gleichzeitig. "Dino Vault": Stabhochsprung über einen ausgewachsenen Dinosaurier. "Firemaking": Zwei Spieler zündeln um die Wette. Wer sich zuerst das Fell mit einem knisternden Feuerchen versengt, gewinnt. "Sabertooth Tiger Race": Zwei Höhlenmenschen laufen um die Wette. Zur besseren Motivation ist ihnen ein Säbelzahn-Tiger auf den Fersen. "Dinosaur Race": Rennduell über Stock und Stein. *hl*



Sechs höchst ungewöhnliche Disziplinen und die sehr witzige Aufmachung sprechen für Caveman Ugh-lympics. Als ich alle Disziplinen ein paar Mal durchgespielt hatte, war mir nicht mehr ganz so fröhlich zumute. Wenn man den ganzen Steinzeit-Schnickschnack runterkratzt, bleibt am Spielprinzip nur wenig Aufregendes haften. Caveman Ugh-lympics ragt kaum aus der Masse der Sport/Geschicklichkeits-Spiele heraus. Außerdem muß viel gefummelt werden: sechs auf vier Diskettenseiten verteilte Disziplinen sorgen für Nachladepausen und Diskettenwechsel-Manöver.

Erfreulicherweise können in vier der sechs Disziplinen zwei Spieler gleichzeitig antreten. Wenn man nicht gerade alleine spielt, macht Caveman Ugh-lympics dank des Wettkampf-Charakters und allen Makeln zum Trotz durchaus Spaß.



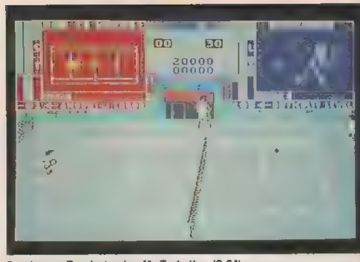
Wer springt schon gerne über hungrige Dinosaurier? (C 64)



Serve & Volley

C 64 (MS-DOS)
39 Mark (Kassette), 49 bis 69 Mark (Diskette) ★ Accolade

Grafik	73	
Sound	39	
Power-Wertung	48	



Geruhsame Tennisstunden für Techniker (C 64)

Accolade hat mit "Serve & Volley" eine der ungewöhnlichsten Tennis-Simulationen veröffentlicht. Hier kommt es weniger auf Schnelligkeit und Geschick an; Taktik und Timing sind Trumpf.

Wenn man Serve & Volley zum ersten Mal sieht, wundert man sich über den langsamen Spielablauf. Der hat aber seinen Sinn, denn während eines Ballwechsels klickt man sich durch einige Auswahlmenüs, wozu man schließlich etwas Zeit braucht. In diesen Menüs bestimmen Sie, in welche Richtung Ihre Spielfigur laufen und schlagen soll. Außerdem wird so die Schlagart ausgewählt.

Ohne ein wenig Geschick geht's auch bei Serve & Volley nicht. Die Präzision eines Schlages hängt davon ab, daß Sie den Feuerknopf zu ganz bestimmten Augenblicken drücken. Hier gibt es eine Toleranzgrenze: Haben Sie vorher eine sehr anspruchsvolle Schlagart gewählt, müssen Sie sehr präzise steuern, um den Ball nicht ins Netz oder ins Aus zu knallen. Bei einem Sicherheitsschlag haben Sie mehr Spielraum.

Bei Serve & Volley gibt es eine kleine Weltrangliste und einen Turniermodus. Sie können gegen unterschiedlich starke Computerspieler oder einen menschlichen Gegner antreten. Spielstände können jederzeit gespeichert werden. *hl*



Eine tolle Spielidee wurde hier nur halbherzig umgesetzt. Eine Tennis-Simulation, bei der es mehr auf die Wahl der richtigen Schlagtechnik als auf Schnelligkeit ankommt, hat wirklich noch gefehlt. Anfangs war ich von Serve & Volley auch begeistert, doch das Herumpfriemeln in den Auswahlmenüs wird rasch etwas monoton. Tapfer schlug ich weiter mit Bällen um mich, da durch das ungewöhnliche Spielprinzip immer noch genug Freude aufkommt. Als ich jedoch den stärksten Computergegner mit 6:1, 6:1 wegputzte, verlor das Programm viel von seinem Reiz. Zu zweit mag Serve & Volley für Freunde technisch hochgeistiger Sportspiele ganz nett sein, doch über die Computergegner kann sich ein geübter Spieler nur scheckig lachen. Fazit: Idee gut, Ausführung mit Macken.

Gary Lineker's Superskills

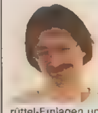
Atari ST (C 64, CPC, MSX, Spectrum)
35 Mark (Kassette), 39 bis 69 Mark (Diskette) ★ Gremlin

Grafik	57	
Sound	41	
Power-Wertung	37	

Glauben Sie ja nicht, daß ein Profi-Fußballer nur ein, zwei Spielchen pro Woche bestreitet und ansonsten in der Hängematte liegt und vor sich hin schnarcht. Hartes Training gehört mit zum Job. Wer sich mal so richtig schinden will, es aber nicht in den Kader des nächstgelegenen Bundesligisten geschafft hat, der greife einfach zum Joystick: "Gary Lineker's Superskills" nennt sich eine neue Fußballtraining-Simulation vom englischen Softwarehaus Gremlin.

Das Trainingsprogramm umfaßt Hantelheben, Liegestütze und andere Schindereien in der Turnhalle. Danach geht's zum Balljonglieren, wo man einen Fußball mit möglichst kunstvollem Gekicke in der Luft halten muß. Slalom-Dribbeln und Strafstoßüben schließen das Trainingslager ab. Wie bei vielen Sportspielen kommt es bei "Superskills" vor allem auf kraftvolles Joystickrütteln und etwas Geschicklichkeit an. Je schneller man seine Übungen absolviert, desto mehr Punkte winken. Damit auch gute Spieler noch ins Schwitzen kommen, kann man zu Beginn einen von drei Schwierigkeitsgraden wählen. *hl*


Dribbel-Training auf freiem Feld (ST)



Fußballtraining mit allen Schikanen als Computerspiel — glauben Sie ja nicht, daß das Programm so gut ist, wie die Idee sich anhört. Mit Fußball hat "Superskills" nur am Rande was zu tun. Wenn man nach dem Training noch ein richtiges Match bestreiten würde, wäre das schon ganz was anderes. Die Schinderei ist aber reiner Selbstzweck. So versumpft das Programm über weite Strecken in tristen Joystickrüttel-Einlagen und lauen Reaktionstests.

Die ST-Version ist ein besonders übler Scherz. Die paar Disziplinen werden nicht nur pompös einzeln nachgeladen, sie beanspruchen auch gleich zwei Disketten für sich. Da weder Grafik noch Sound sonderlich herausragend sind, kann man da wirklich nur noch den Kopf schütteln. Ein herzlich langweiliges Spiel, das wenig Neues bietet.



Auch diesmal gibt es wieder die "klassische" Tips-Mischung: Lösungen, POKEs und Karten

Eine kleine Bitte vorab: bitte schickt uns keine "Zak McKracken"-Lösungen mehr. Wir haben inzwischen sehr viele bekommen und werden in einer der nächsten Ausgaben die Auflösung bringen. Den "Tip des Monats" findet Ihr diesen Monat in der Videospiel-Rubrik. Er ist ein Muß für alle Eis-Hockeyfans und hat unser Spielfieber heftig in Gang gebracht. Apropos Nintendo: Die letzte Hürde von "Adventures of Link" ist genommen, der Schatten ist besiegt. Vielen Dank für die vielen Briefe, die Ihr uns geschrieben habt

Viel Spaß wünscht Euch
Euer

[Unterschrift]

Verlag Markt & Technik
Redaktion Power Play
Hans-Pinsel-Straße 2
8013 Haar bei München

BARD'S TALE III

(Teil 4)

In dieser Folge bekommt Eure Party Gelegenheit, die Frostbeulen aus Gelidia auszukurieren. Ihr kommt diesmal in die warme, gemütliche Feld-, Wald- und Wiesendimension Lucencia. Dort stößt man auf interessante Punkte

1,2,3,4,5 — An diesen Stellen kommt man zu den verschiedenen Rosen.

VM — Die Violet Mountains sind die Heimat des Drachens.

CT — Cyanis Tower.

AT — Nach einigem Hick-Hack bekommt man die gesuchten Gegenstände.

CB — Celaria Bree: Die Hauptstadt der Dimension hat neben obligatorischen Sehenswürdigkeiten (TP — Tempel, T — Taverne) die Bardenhalle und eine Zaubergilde zu bieten.

BH — Bard's Hall: Der AC-Wert ist zu niedrig? In der Bardenhalle kann man einen Song lernen, der den Rüstungswert senkt. Es lohnt sich außerdem, den anderen Liedern genau zuzuhören. In ihnen findet man die Lösung zu so manchem Rätsel.

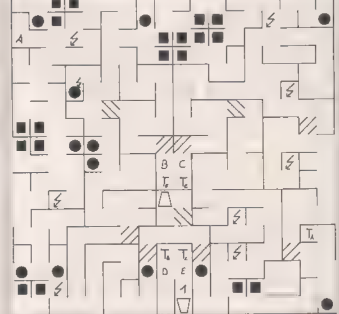
WG — Die Wizard's Guild bietet den extrem mächtigen Zauberspruch DIVA an. Jeder Magier in der Party sollte ihn lernen, denn man wird ihn noch gut brauchen können.

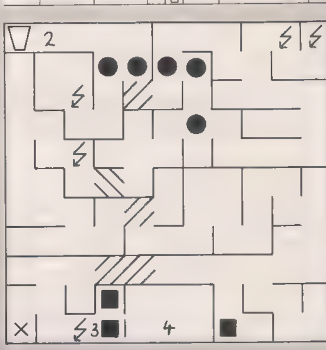
Lösungsweg

Ist man in der Dimension angekommen, geht man zuerst nach Celaria Brae und kauft in der Bard's Hall das neue Lied. Danach besorgt man für alle Magier den DIVA-Zauberspruch. Frisch ausgeruht und kampfeslustig geht's zum Violet Mountain. Hier wird man im zweiten Level von einem ziemlich miesen Drachen erwartet. Hat man ihn getötet, nimmt man den Kristallschlüssel. Bevor man den Raum verläßt — und das ist eine der Fallen im Spiel — sammelt man eine Portion Drachenblut auf Dazu benutzt man wie üblich den Weinschlauch.

Danach begibt sich die Party zu Cyanis' Tower. Die Türe öffnet man mit dem Schlüssel, den man dem Drachen abgeknöpft hat und kämpft sich in den dritten Level hoch. Dort begegnet man dem Hausherrn Cyanis, der leider wahnsinnig geworden ist: Tarjan hat seine geliebte Alliria auf scheußliche Art gemeuchelt. Normalerweise stürzt sich Cyanis auf die Party, doch es gibt einen friedlicheren Weg. Man wartet einfach ein paar Spielzüge, dann beginnt Cyanis zu erzählen und man bekommt einen magischen Triangel. Man reicht ihn dem Barden weiter, der das neuerworbene Instrument an Allirias Grab benutzen muß. Nachdem sich die Rauchschwaden verzogen haben, öffnet sich eine Türe nach Norden.

Im Obergeschoß des Grabes versperrt eine Frauenfigur der Party den Weg und verlangt die Flower of Truth. Jetzt kommen einem die Lieder aus der Bard's Hall zugute. Man geht zurück ins Freie, sucht alle Rosenbüsche auf und läßt sich je eine Rose geben. In der Nähe der Stadt findet man außerdem einen Busch, der nicht blühen





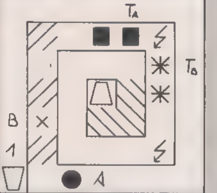
Oben ist der erste Level der Drachen-Herberge (Violet Mountains)

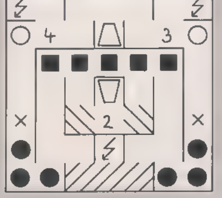
Eine Übersicht der Dimension "Lucencia"

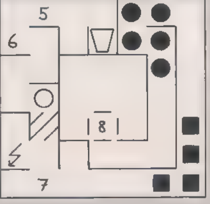
Im Erdgeschoß von "Alliria's Tomb" wird heftig gekämpft

Chorknaben und Tavernenbarden in "Celiria Bree"

Der zweite Level von "Alliria's Tomb"







Von links nach rechts seht Ihr die drei Level des Dungeons "Cyanis Tower"

| = WAND
¦ = UNSICHTBARE WAND
▲ = NUR IN EINE RICHTUNG DURCHGÄNGIGE WAND
ϟ = TRAP
● = HITPOINT-VERLUST
■ = SPELLPOINT-VERLUST
⊙ = SPINNER
○ = KLEBEFELD
⁄⁄ = DARKNESS-FELD
⋰ = ANTIMAGIC-FELD
△ = TRAP, KLEBEFELD, HSP & ANTIMAGIC
△ = PORTAL (MIT RICHTUNGSANGABE)
△ = STAIRS
T = TELEPORTFELD
✳ = SOUND OF SILENCE
ꓘ = HOLE IN TIME (NUR IN TARMITIA)
● = BAUM
● = TAVERNE
\ = FELSEN
II = TEMPEL
× = EXPLOSION
A,© = TELEPORTPUNKTE

ARTWORK BY DAMOCLES CORPORATION.

will. Doch was gibt es Besseres als Dünger, Marke "Drachenblut"? Man schüttet den Inhalt des Weinschlauchs auf den Busch und — schwupp — schon wächst die Rainbow-Rose, die man dann genüßlich einsammelt

Jetzt kann man der Frau mit dem "use"-Befehl die weiße Rose geben. Vorsicht: Bekommt sie die falsche Rose, so wird diese dankend angenommen, der Weg bleibt aber verschlossen. Bei Punkt 8 gibt man die blaue Rose, bei Punkt 9 die rote Rose, bei 10 die gelbe Rose und bei 12 die Rainbow-Rose. Danach kann man sich in Allirias Grabkammer (Punkt 13) die ersehnte Crown of Truth und den Belt of Alliria nehmen Wenn man wieder zu Hause ist, begibt man sich zum Review Board. Dort bekommt der alte Mann langsam seinen Frust, die Helden 600000 Erfahrungspunkte und die Magier die Zaubersprüche für die nächste Dimension Kinestia

Noch etwas· Wem's stinkt, weil er gerade von einer Horde wildgewordenener Monster niedergewalzt wurde, der sollte seine Charaktere in eine Taverne setzen und stilvoll mit Wein vollaufen lassen. Mit der Zeit verändert sich so einiges am Bildschirm. Alexander Gülck aus Lagerdorf fand diesen promillehaltigen Tip. Fehlt nur noch der Verkehrsfunk bei Bard's Tale III: "Achtung, auf der Sinister Street kommt ihnen eine torkelnde Party entgegen..."

Alternate Reality — The Dungeon

Tips für alle, die meinen, sie hätten bei Alternate Reality "The Dungeon" schon alles gesehen, hat Stefan Grünwald aus Hamburg zusammengetragen. Es lohnt sich wirklich, diese Tips einmal auszuprobieren.

— Man holt sich den "Amethyst Rod" (Erster Level, 23 North, 3 East) und geht in die "Hall of the Adept" (Level 2, 17 North, 28 East). An dieser Position benutzt man den Rod, geht ein Feld zurück und wieder eines nach vorne. Nun wird man in den ersten Level teleportiert (62 North, 32 East). An dieser Stelle findet man das "Solar Suit". Es ist sehr praktisch gegen Wesen, die mit Feuer angreifen, denn die Schadenspunkte werden nicht abgezogen, sondern dazuaddiert. Außerdem bekommt man eine sehr gute Schußwaffe, die "Gauss-Rifle".

— Für alle, die mehr Experience Points haben wollen, folgender Tip:

Den Solar Suit anziehen, die Gauss-Rifle in die Aktionshand nehmen (die zweite Hand sollte leer bleiben) und möglichst viele Gold Horns mitnehmen. So ausgerüstet, geht man in das "Dragon's Lair" und legt sich mit dem Drachen an. Damit man nicht mit Pauken und Trompeten untergeht, benutzt man den "Temporal Fugue"-Spruch und feuert mit der Gauss-Rifle. Wenn der Drache tot ist, verdoppeln sich die Experience Points.

Drachen horten bekanntlich gewaltige Reichtümer. Also nimmt man alles, was man tragen kann, läßt aber die Kupfer- und die Silber-Münzen liegen. Wenn man "immobilized" ist, geht man schnell in seine Gilde und liefert das Gold dort ab. Das wiederholt man so lange, bis das Lair leer ist. Man sollte sich sputen, denn die anderen Dungeon-Bewohner sind schrecklich habgierig.

— Göttliche Hilfe gefällig?

Ganz einfach: In der Kapelle sehr viel Geld spenden, immer beten und die Zeremonien anhören. Nach kurzer Zeit findet man sich im "Temple of great Godness" wieder Dort betritt man den "Chapel-Garden", wo sich die "Dungeon-Sanctuary" befindet. Der Priester gibt dem Spieler eine Waffe namens "St. Percivals Mace" und den Zauberspruch "Dispell-Evil". Außerdem kann man dort umsonst essen und schlafen.

— Wer seine Stamina oder Skill-Points auf 255 heben will, macht folgendes:

Die "Winged Sandals" besorgen und anziehen. Dann geht man zum Schmied in den zweiten Level und bietet ihm die Sandalen zum Kauf an. Er lehnt ab, und man verläßt wutschnaubend den Laden. Jetzt zieht man die Sandalen wieder an und: Aha! Der SKL-Wert ist um satte 50 Punkte gestiegen. Man betritt wieder den Laden, bekommt eine Abfuhr, geht wieder raus und so fort.

Dasselbe Verfahren wendet man an, wenn man einen "Crystal Belt" hat, nur daß sich diesmal die STA-Punkte erhöhen. Wer noch an der Lösung knabbert, findet übrigens im *HAPPY-COMPUTER*-Sonderheft 24 detaillierte Tips und die Karten aller Level.

Knight Orc

Rolf Wagner aus Iserlohn schickte uns die Lösung des ersten Teils von "Knight Orc":

— Zuerst muß Grindleguts sich vom Pferd prügeln lassen — daran kommt man nicht vorbei Danach nimmt man die Cloak aus dem Abfallhaufen und zieht sie an. Dann nimmt man noch das Messer; es ist besser als der Degen. Man sollte sich aber auf keine Kämpfe einlassen

— Zum Flagpole und die Halyard losbinden.

— Die Wäscheleine aus der Eiche holen und an das Halyard binden

— Am Brunnen das Seil an den Roller knoten und in den Brunnen klettern Den Hawser und den Eimer mitnehmen, darin kann man Wertgegenstände verstecken. Danach klettert man wieder hoch und entfernt alle Seilstücke.

— Unter der "Welcome mat" liegt ein Schlüssel. Diesen nimmt man und packt die mat auf die Hecke. Danach geht man nach Norden, schneidet Rapunzel die Haare ab und knotet sie an das Seil.

— Die "Noose" entpuppt sich als ein weiteres Seilstück.

— Auf der Lichtung knotet man die Ziege los und die Kette ans Seil.

— An der Kreuzung befestigt man das Seil an dem "Signpost". Sobald sich der Hunter im Gewirr verheddert hat, nimmt man sein Lasso und verschwindet erst einmal, denn der Hunter schlägt wie wild um sich. Sobald er sich befreit hat, kann man das Seil wieder an sich nehmen

— Jetzt wird's hinterhältig. Man geht zu Hermit, gibt ihm einen Wertgegenstand und schlägt ihn dann von hinten zusammen ("kill hermit"). Nach dieser ruchlosen Tat nimmt man seinen Gürtel und knotet ihn an das Seil.

— Man wirft das Messer gegen die Brücke und geht in die Burg. Dort schließt man die Kiste mit dem Schlüssel auf und nimmt die Kordel.

— Jetzt wird's kompliziert. Man tritt auf dem Forest Lawn dem grünen Ritter entgegen. Zuerst gibt man zur Ablenkung "get reins" ein, dann nimmt man die Axt und deponiert sie auf dem Dach des Schlosses (hinaufklettern). Danach geht man wieder zum Ritter und schlägt kräftig mit dem Messer auf ihn ein. Dabei verliert man zwar ein paarmal sein Leben, das macht aber nichts — nur nicht

aufgeben. Wenn der Ritter endlich tot ist, nimmt man die reins und das Seil. Dann mit "get all" die anderen Sachen einsacken
— Jetzt holt man sich den Speer aus der Kneipe und geht damit zur Schlucht. Man knotet das Seil an den Speer, wirft das Seil auf den Ring und — schon schwingt sich Grindleguts in ein neues Teilabenteuer.

Alien Syndrome

Jeder halbwegs trainierte Alien-Röster schafft das Zeitlimit von "Alien Syndrome" im Schlaf, doch für Einsteiger können die Schlußmonster zum Problem werden. Frank Matzke aus Egelsbach schrieb uns seine Erfahrungen auf dem Amiga:

— Der Laser ist die beste Waffe. Man sollte ihn so oft wie möglich aufsammeln, da diese Technik zu verstärkter Strahlen-Power führt
— Den ersten Ober-Alien kann man nur verwunden, wenn sich sein "Bauch" öffnet. Man muß etwas versetzt zum Sprite stehen, damit möglichst viele Schüsse treffen (bei jedem Treffer blinkt das Alien kurz auf). Hat man ihn oft genug getroffen, löst sich die "Schleimblase" auf und gibt die eigentlichen zwei ET's frei.

Man stellt sich am besten ganz an den linken Bildschirmrand, um dem "Einarmigen", der auf den Spieler zurast, auszuweichen. Dann läuft man geschwind zum oberen Rand und ballert auf das andere Monster. Wenn der "Derwisch" auf die Spielfigur zurast, hilft nur eins: Ruhe bewahren, ausweichen, umdrehen und ballern.
— Die zweite Runde bietet schon gewaltig mehr Action. Hier sind die Feuerbälle die wahrscheinlich beste Waffe. Allerdings muß man sich darauf einstellen, daß man einige Leben läßt, bevor das Vieh weggeputzt ist. Vor allem die "Bio-Bomben" sind nicht leicht zu überwinden. Um das Monster bildet sich ein Kreis von Mini-Aliens. Man stellt sich an den unteren Rand und schießt. Hat man alle getroffen, knöpft man sich nur noch das Haupt-Alien vor und ist nach ein paar Schüssen im dritten Level.

Ferrari Formula One

Michael Meiser aus Kloten schrieb uns seine Fahrschul-Tips zur Simulation "Ferrari Formula One":

— Beim "Race Control Panel" die Rennstrecke nie über 35 Kilometer ansetzen. So kann man im Rennen mit Turbo-Boost 9 fahren, ohne andauernd Spritprobleme zu bekommen
— Vor jedem Rennen in der Garage einen neuen Motor in den Ferrari einbauen lassen.
— Bei der Qualifikation erst kurz vor Ende in das Geschehen eingreifen, damit die Konkurrenten nicht mehr reagieren können.
— Den Start beim Rennen nicht verschlafen und versuchen, mit vollem Turbo-Boost ein paar Meter zwischen sich und seine Konkurrenten zu bringen. Während des Starts sollte man ein Auge auf die Konkurrenten haben, da diese oft versuchen, den Ferrari in die Boxen abzudrängen.
— Vorsicht vor einem Crash. Diese können den Piloten für eine ganze Saison aus dem Rennen werfen.
— Vor einer Kurve niemals abbremsen, sondern nur vom Gaspedal gehen. So vermeidet man, daß der Wagen ausbricht oder ins Schlingern kommt
— Am einfachsten ist das Überholen natürlich auf der Geraden. Wenn man jemanden unbedingt in der Kurve packen will, fährt man möglichst eng an ihn ran und drückt danach voll auf die Tube.
— Nie zu lange im Windschatten eines anderen Boliden fahren, sonst geht die Höchstgeschwindigkeit des Ferraris runter
— Sollten auch diese Tips nicht zum Meistertitel verhelfen, so speichert man erst, wenn man mit seiner Plazierung zufrieden ist.

Starglider II

Roland Schneider und Alexander Eckert aus Büdingen geben allen gestreßten "Starglider II"-Spielern ein paar nützliche Tips, wo man die Gegenstände finden kann, außerdem hat Burghard Hacke aus Bad Pyrmont die Tunnelsysteme aufgezeichnet. Zuerst einmal die Liste, welches Item sich auf welchem Planeten (oder Mond) tummelt:

Planeten:
Dante: mehrere "Cluster of Nodules".
Vista: "A cask of Visten Wine".
Castron: eine "Egron Mini rocket" und eine Energieleitung zum Auftanken.
Apogee: Heimatplanet. Im Dungeon erhält man den Auftrag Energieleitung zum Auftanken.
Enos: massenhaft "Petrifid Trees".
Aldos: "Nuclear Fuel".
Q-Beta: genügend "Lump of mineral rocks".

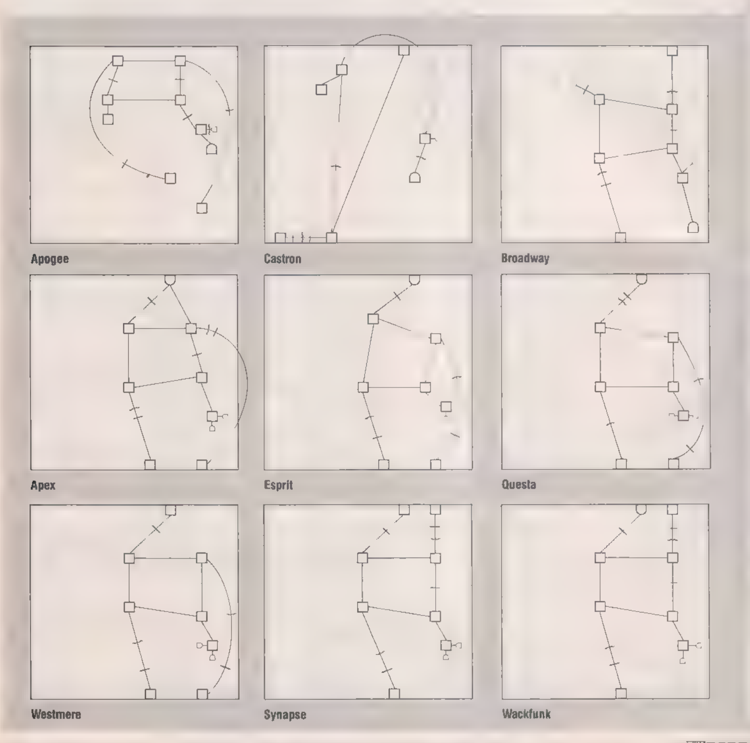
Millyway und seine Monde:
Broadway: Der Professor sitzt in "Emma 2".
Apex: Im Dungeon findet man einige Raketen.
Esprit: Nichts Besonderes
Questa: Im Austausch gegen einen "Egron Mechanical Whale" bekommt man einen "Flat Diamond". Die Wale findet man im Weltall über Milliway.
Westmere: Im Dungeon bekommt man eine "Egron Mini Rocket" gegen einen Asteroiden.
Synapse: Für eine "Egron Duck" gibt's einen "Cluster of Nodes"
Wackfunk: Hier kann man die Icarus für einige Wertgegenstände raparieren.

In den Tunnel-Systemen verliert man leicht die Orientierung. Mit den Zeichnungen sollte das kein Problem mehr sein. Ihr findet auf alle Energiesperren, Abzweigungen und wichtigen Kammern, um das Spiel zu lösen

An voller Bewaffnung, einer satten Ausrüstung und unendlich viel Schild interessiert? In *POWER PLAY* 12/88 findet Ihr auf Seite 33 eine genaue Anleitung, was zu tun ist

Habt Ihr noch Fragen zu "Starglider"? Dann schreibt uns bitte ein paar Zeilen.

- ~ Kraftfelder
- — Schleusen
- □ Knotenpunkt
- □ Hangar
- ⌂ Ein-/Ausgang
- ◠ Ausgang



Apogee — Castron — Broadway

Apex — Esprit — Questa

Westmere — Synapse — Wackfunk

MEDIEN-CENTER

★ NEU ★ NEU ★ NEU ★ NEU ★ NEU ★ NEU ★ NEU ★

Unser Viruskiller wurde weiter verbessert.

Jetzt lieferbar

Viruskiller Professional 2.0 DM 49,00

- mit deutscher Menü-Anleitung
- erkennt und vernichtet alle z. Zt. bekannten Viren auf dem AMIGA
- bietet die Möglichkeit, einen NoFastMem-Bootblock auf die Software zu übertragen, welche nur mit 512 K läuft
- Update-Service

Titel	Preis
* California Games	DM 69,00
Captain Blood	DM 69,00
Carrier Command	DM 66,00
Down at the Trolls	DM 49,00
* Dragons Lair	DM 99,00
Footballmanager II	DM 51,00
Interceptor	DM 66,00
Katakis	DM 49,00
Lancelot	DM 59,00
Legend of the Sword	DM 69,00
Menace	DM 54,00
Out Run	DM 55,00
P.O.W.	DM 85,00
Summer Olympiade 88	DM 54,00
* Sword of Sodan	DM 79,00
Starglider II	DM 66,00
Ultima IV	DM 66,00
Virus	DM 54,00
Zynaps	DM 59,00

*** Diese Programme waren z. Zt. des Drucks noch nicht verfügbar, allerdings zur kurzfristigen Lieferung angekündigt!**

Unser Gesamtprogramm Hard- und Software senden wir Ihnen gerne gegen Einsendung von DM 2.00 in Briefmarken. Bitte Computertyp angeben.

Nintendo®

TELESPIELE

FÜR ABENTEURER, SPORTLER UND SPASSVÖGEL MIT

SUPERSOUND • SPITZEN-GRAFIK • IN TURBOTEMPO

SUPERANGEBOT

Artikel	Preis
GRUNDGERÄT NUR	280,- DM
DONKEY KONG	60,- DM
LEGEND OF ZELDA	85,- DM
RAD RACER (3D)	80,- DM
ADVENTURE OF LINK	85,- DM
ICE HOCKEY	60,- DM
PUNCH OUT	80,- DM
SUPER MARIO	60,- DM
TENNIS	60,- DM
ZIELGERÄT ZAPPER	60,- DM

COUPON · GRATIS · INFO

NAME ....

STR

ORT

INFO ODER BESTELLUNG

R. LEX-VERSAND

HERZOG-OTTO-STR. 4
8200 ROSENHEIM
TEL. 08031/13692

GRATIS · PROSPEKT · GRATIS

»Der Clevere Kontakt«

— Wir haben die Software, die Euch Spaß macht! —

Aus unserem großen Angebot

COMMODORE 64/128

Titel	Kassette	Diskette
Armalyte	DM 28,95	38,95
Bard's Tale 3		49,95
Barbarian II	28,95	39,95
Captain Blood	28,95	42,95
Cybernoid II	29,95	39,95
Rambo III	28,95	39,95
Rückkehr der Jedi-Ritter	28,95	39,95
Microprose-Soccer		49,95
Leben und Sterben lassen	28,95	39,95
Pac-Manier	28,95	39,95
Caveman UGH-Lympics		44,95
(Afterburner, Air-Type, Sunderblade, Summer Edition, Serve and Volley — auf Anfr.)		
Last Ninja II	38,95	39,95
Leader Board Par 4	DM 44,95	49,95
Netherworld	28,95	42,95
1943	28,95	39,95
Night Raider	32,95	44,95
Overlander	28,95	38,95
Pool of Radiance		49,95
Red Storm Rising		49,95
Salamander	28,95	38,95
Summer Olympiad	29,95	42,95
The Games – Winter Edition	29,95	42,95
Ultima V		66,95
Wasteland		49,95
Zak McKracken		44,95

AMIGA

Titel	Diskette
Battle Chess	DM 64,95
Cybernoid	54,95
Elite	64,95
F.O.S.T.	79,95
Fish	66,95
Fussion	66,95
Gaidregoos Domain	52,95
Heroes of the Lance	DM 74,95
Hostages	66,95
Hot Ball	64,95
Out Run	49,95
Pack-Manier	54,95
Pool of Radiance	74,95
Speedball	66,95

ATARI ST

Titel	Diskette
Cybernoid	DM 54,95
Eliminator	56,95
Elite	64,95
Galdregons Domain	52,95
Hostages	66,95
Hot Ball	64,95
Leben und Sterben lassen	56,95
Lombard RAC Ralley	DM 66,95
Menace	49,95
Pack Manier	54,95
Rückkehr der Jedi-Ritter	52,95
SDI	56,95
Pool of Radiance	74,95
Soldiers of Light	56,95

Kostenlos... erhaltet ihr jetzt unseren großen Weihnachts-Katalog mit vielen interessanten Angeboten für jeden Computer!

Lieferung erfolgt gegen Vorkasse (bar, Scheck) oder Nachnahme (+5,70 DM)

Anschrift:

Andreas Bachler, Soft+Hardware-Versandhaus
Blücherstraße 24 (Ladenlokal), Postfach 429
D-4290 Bocholt, Telefon (02871) 183088

KaroSoft

Jürgen Vieth

Atari ST

Titel		Preis
Super Hang On		59,90
Super Star Eishockey, dt		69,—
Dungeon Master kpl. dt		72,50
Kampf um die Krone kpl. deutsch		69
JET Flight Sim		99,—
Flight Sim II kpl. deutsch		89,—
Scenery Disks 7 Japan/Europa	je	49
Summer Olympiad 88		64,50
OOZE kpl. deutsch		72,50
Down at the Trolls, kpl. deutsch		55
Carrier Command dt		69,90
Starglider II dt		72,50
Fugger kpl. dt		57
Bermuda Projekt kpl. dt		69,—
Warlock Quest dt		58,80
Alien Syndrome dt		59,—
Buggy Boy dt		57
Test Drive dt		79
Daley Thompson's		69,—
Virus dt		59
Elite		72,50
Where time stood stil		59,—
Kennedy Approach		89
Hotshot dt		59
Alternate Reality (City) dt		69,—
Leaderboard Birdie dt		89,—
Star Trash dt		57
Kaiser kpl. dt		119,—
Winter Olympiade 88, dt		59,90
The Empire strikes back dt		59,90
Lombard RAC Ralley		69
F.O.F.T.		84,50
F 16 Falcon		74,50
Peter Pan dt		59,—
Fish		74,50
Trivial Pursuit 2 dt		58,90
R-Type, dt		74,50
Nigel Mansell dt		67

MS-DOS

Titel		Preis
Flight Sim 3.0		129,—
Scenery Disks	je	49,—
Kings Quest 3er-Pack		69,—
F 16 Falcon Normal- u. AT-Version	je	95,90
Fish		75,—
King of Chicago		85,—
Startrek EGA AT CG-Version		75,—

KATALOG KOSTENLOS (Systemangabe)
UPS-Express Vorkasse 4,–
Nachnahme 8,–

Rufen Sie uns an, Tel.:
02103-42022
oder schreiben Sie uns:
Biesenstraße 75
4010 Hilden

saubillig

ATARI ST:

Titel	Preis	
Afterburner	73,32	X
Arkanoid	51,84	X
Bolo	57,31	X
Bolo Werkstatt	58,68	X
Bomoboza	73,32	X
Carrier Command	68,26	X
Chronoquest	77,83	X
Circus Games	55,95	X
Colossus Chess X	73,32	X
Cybernoid	55,95	
Dailey Thompson O. C.	55,95	X
Elite	73,32	X
F.O.F.T.	86,04	X
F16 Falcon	a. A.	
Flight Simulator II	89,46	X
Gauntlet II	62,79	X
Impossible Mission II	49,47	X
International Karate Plus	55,95	X
Jet	95,62	
Kaiser	[illegible]	X
Kennedy Approach	[illegible]	
Leaderboard Birdie	[illegible]	X
[illegible]	[illegible]	X
[illegible]	[illegible]	X
[illegible]	[illegible]	X
[illegible]	[illegible]	X
[illegible]	[illegible]	X
[illegible]	[illegible]	X
[illegible]	[illegible]	X
[illegible]	[illegible]	X

AMIGA:

Titel	Preis	
[illegible]	73,32	X
[illegible]	39,53	X
[illegible]	73,32	X
[illegible]	77,83	X
Circus Games	55,95	X
Eliminator	[illegible]	X
[illegible]	73,32	X
Fusion	65,52	X
Garrison	57,31	X
[illegible]	[illegible]	X
Leaderboard B[illegible]	[illegible]	X
Lombard Rac [illegible]	62,79	X
[illegible]	55,95	X
[illegible]	49,47	X
[illegible]	[illegible]	X
R-Type	73,32	X
Robbery	[illegible]	X
Speed Ball	73,32	X
Starglider	73,32	X
Star Goose	[illegible]	X
Starray	[illegible]	X
Techno[illegible]	55,95	X
Tetra Quest	[illegible]	X
Zoom	[illegible]	

W[illegible]e für Atari ST und Amiga.
X = deutsche Anleitung.
Fordern Sie unsere Gratisinfo [illegible] Ihren Computertyp an!
[illegible] Preise incl. 14% MwSt. [illegible]änderungen vorbehalten.

gauger software

Buhlstraße 16a
7505 Ettlingen
Telefon 07243/31828
BTX 07243/31828-0001



POKE-Ecke

Outrun (ST)

Schöner als ein geruhsamer Boxenstop ist der Trick zu "Outrun", den Thomas W. Pach aus Unna-Lünern auf seinem Atari ST herausknobelte. Man tippt während der Fahrt das Wort "STARION" und kommt in einen Cheat-Modus Wenn man jetzt eine der folgenden Tasten drückt, passieren die wundersamsten Dinge ...
B — Extended Play
Q — Informationen über das Spiel
T — 10 Sekunden mehr Zeit
D — Der Bildschirminhalt wird im Degas-Format gespeichert
X — Läßt den ST übel abstürzen (nicht so empfehlenswert...)

Firetrap (C 64)

Frank Horsmann aus Heinsberg schrieb uns die POKEs zum Spiel "Firetrap" auf dem C 64
POKE 7500,234
POKE 7501,234
SYS 4096
Siehe da — unendlich viele Leben!

Venom strikes back (C 64)

Wenn das Titelbild geladen ist, tippt man die Taste "3" und gibt eines der drei folgenden Codewörter ein:
— "PETALS OF DOOM". Der Scrolltext färbt sich blau — man bekommt unendlich viele Leben.
— "MAYHEM" Der Scrolltext ist jetzt lila; danach die Taste "0" drücken. Wenn die Spielfigur auf dem Bildschirm erscheint, zieht man den Joystick nach unten und befindet sich auf dem nächsten Level.
— "TRANSMOGRIFY" tippen und der Scrolltext wird rot. Wenn man das Spiel startet, erscheint eine kleine Nachricht und man kommt sofort auf den Mond.
Diese Codewörter fand Michael Jung aus Rösrath heraus.

The Last Mission (C 64)

Klaus Dersam aus Hannover hat wieder zugeschlagen. Diesmal gibt's einen POKE für "The Last Mission":
POKE 7211,173
Mit SYS 4096
kehrt man ins Programm zurück.

Super Stuntman (CPC)

Richard Höfter aus Baldham kam darauf, daß man beim Spiel "Super Stuntman" das Wort "LIFEWIRE" in die Highscore-Liste eingeben muß, um unendlich viel Leben und Zeit zu bekommen. Dieser Trick funktioniert allerdings nur auf dem CPC.

Salamander (C 64)

Bei Salamander ist es gar nicht einfach, ein paar gute POKEs zu finden: jeder Level hat beispielsweise eine eigene Kollisionsabfrage. Von Lars Brandes aus Seesen kommt Hilfe für den ersten Level:
Man legt die Originaldiskette ein und tippt.
LOAD "LEVEL 1.SAL",8,1
<RETURN>
Nicht vergessen: zwischen dem Wort "LEVEL" und der Zahl Eins kommt ein Leerzeichen! Wenn das Level geladen ist, gibt man folgende POKEs ein:
POKE 10749,234
POKE 10750,76
POKE 10751,7
POKE 10752,42
Damit wird die Kollisionsabfrage im ersten Level abgeschaltet
Mit
POKE 11056,255
kommt man zu satten 255 Leben. Gestartet wird mit
SYS 10000.

Wizball (Amiga)

Mit dem Cheat-Modus zum Ballerspiel "Wizball" auf dem C 64 gewann Renold Gehrke aus Pattensen in der Ausgabe 6/88 den "Tip des Monats". Er spielt nach wie vor eifrig Wizball — jetzt allerdings auf dem frisch erworbenen Amiga. Dabei ist er wieder auf den Cheat-Modus gestoßen.
Man hält das Spiel mit der <SPACE>-Taste an. Jetzt tippt man das Wort "rainbow" (ohne die <Shift>-Taste zu drücken) ein und startet das Spiel mit dem Feuerknopf. Immer, wenn man eine Farbe braucht, hält man das Spiel mit der Pausentaste an und drückt dann <C>. Der Topf füllt sich sofort mit der Farbe, die man sich sonst erkämpfen muß. Verliert man seine gesamten Leben, so muß man allerdings noch mal wie beschrieben "rainbow" eingeben.
Obwohl die Atari ST-Version von "Wizball" vom gleichen Programmierer stammt, funktioniert dieser Trick nur auf dem Amiga.

Maniax (C 64)

Thorsten Puczkat aus Aurich hat zwei POKEs für das Spiel "Maniax":
POKE 18842,X zum Anwählen der Level (X=1 bis 10)
POKE 18863,X für mehr Leben (X=1 bis 255)
Das Spiel wird mit SYS 18432 wieder gestartet.

Barbarian/Psygnosis (Amiga)

Waltraud Presenhuber aus Troisdorf hat einen Amiga zu Hause stehen und spielt darauf eifrig "Barbarian". Sie verrät uns den Cheat-Modus. Wenn Hegor auf dem Schirm zu sehen ist, gibt man folgende Kombination auf der Tastatur ein:
0, 4, 8, 0, 8, 8, 5, 9
Dadurch wird der obere Teil des Bildschirms heller und man kann in Seelenruhe durch die Gegner durchspazieren.

Shadow Skimmer (C 64)

"Shadow Skimmer" konnte die Redaktion nicht zu spontanen Begeisterungsstürmen hinreißen. Wer das Spiel trotzdem gerne mag, hat Grund, sich zu freuen: unendlich viele Leben winken mit
POKE 18565, 165.
Gestartet wird mit
SYS 18510.
Dieser Trick stammt von Klaus Dersam aus Hannover.

She-Fox (C 64)

Gehen Ihnen immer die Ladys aus? Kein Problem mit den POKEs von Sebastian Wedeniwski aus Remshalden.
POKE 2919,165
POKE 3330,165
POKE 3503,165
SYS 2065
und schon hat man unendlich viele Leben.

Fire Fly (C 64)

Klaus Dersam aus Hannover schickte uns einen POKE zum Spiel "Fire Fly". Unzerstörbar wird das Fliegen-Sprite mit
POKE 4527,165.
Wer erheblich schneller spielen will, tippt
POKE 4301, 173.
in seinen Commodore. Gestartet wird in beiden Fällen mit
SYS 4301.

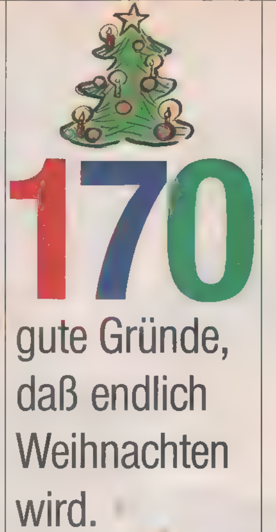
Arkanoid (Amiga)

Zu wenig Schläger für das galaktische Abräumspiel? Kein Problem, wenn man den Cheat-Modus kennt. Man tippt auf der Tastatur das Wörtchen "DSIMAGIC" und drückt danach die <RETURN>-Taste Jetzt kann man sich verschiedene Extras aussuchen:
L — für Laser
B — nächster Level
S — Ball wird langsamer
E — Schlager wird größer
D — Drei Bälle im Spiel
F — man kommt automatisch in den letzten Level
Wenn die Extras nach unten fallen, braucht man sie nur noch einzusammeln. Johannes Franken aus Frankfurt schrieb diesen schönen Kniff an uns.

Game Over (C 64)

Code zu Game Over gefällig? Ganz einfach: Bei der Abfrage "ZAPPA" eintippen und schon ist man im zweiten Level. Herausgefunden hat das Patrik Tappe aus Ochtrup. Wenn Ihr einen POKE oder einen Cheat-Modus zu diesem Spiel habt, schreibt uns doch bitte

Fortsetzung auf Seite 49



Weil . . .

Ariola Soft

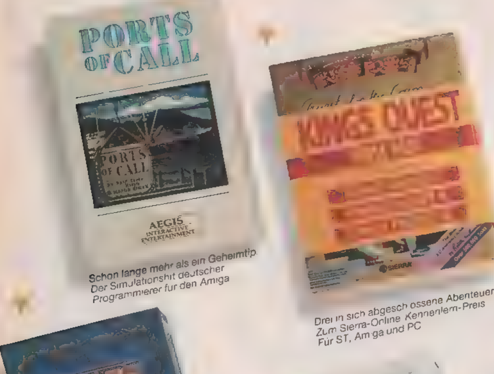


...einen diese Action
AFTER BURNER
AERIAL ARCADE ACE
SEGA
auch mal vom Sitz sch
FOXY Fights Back
ROBOCOP
ocean
Das Spiel zum Erfolgsfilm
Naturlich von Ocean
Fur C 64, ST und Am ga
SDI
NOW
THE ODDS
ARE EVEN
Er ist schlank schlau und spitz-
schnauzig Ein Fuchs, der nicht
mit s ch spaßen läßt Fur C 64
NINJA
Weltraum-Odyssee gegen Killer-
satelliten Fur ST und C 64
Das Ballspiel der Zukunft fur harte
Manner Programmiert von den
Bit Map Brothers
Fur C 64 ST und Amiga
Hinreißendes Shoot-Em-Up.
In den Wolken ist der Teufel los
Fur C 64 und CPC
Herausforderung in den Straßen-
schluchten New Yorks
Fur C 64 und CPC
DALEY THOMPSON'S
CHALLENGE
ocean
IT'S A KIND OF MAGIC
Wird Daleys Weltrekord im Zehnkampf zu überbieten sein?
Fur C 64, CPC ST und Amiga
Das Beste der Magic Bytes Ära im
Jahre 1
Fur C 64, ST und Amiga
Bei aller „Wut" kühlen Kopf
bewahren Für C 64 und CPC
10 starke Orginal-Spiele in einem
Programm
Fur C 64, CPC



Der Action-Knuller des Arkaden-Hits 88/89 Für C 64 CPC ST
üdert!
„Minigolf ist absolut fantastisch" (Commodore Magazine USA) Für C 64, ST und Amiga
Der zweite Teil für fortgeschrittene Spieler. Nichts für schwache Nerven Für C 64, ST und Amiga
Die original Computer-Umsetzung des IREM Arkadenknüllers Oft kopiert – nie erreicht Für C 64, CPC und ST
R-TYPE
Die Achterbahn im Weltraum Rasante Action garantiert Für C 64, ST und Amiga
Atari ST
PacMan besser denn je! Jetzt mit 3-D-Effekt! Für C 64, CPC, ST und Amiga
Litti's Hot-Shot!
Die Fußballaction par excellence. Für C 64
Noch mehr Sportspiele in einem Progra
Für C 64 und CPC

..man bei dieser Software auch mal den Larm



Schon lange mehr als ein Geheimtip. Der Simulationshit deutscher Programmierer für den Amiga

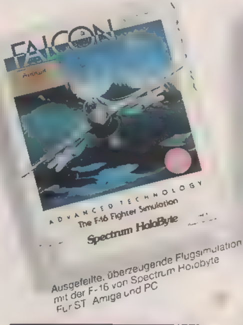
Drei in sich abgeschlossene Abenteuer Zum Sierra-Online Kennenlern-Preis Für ST, Amiga und PC



Aktuelle Börsensimulation mit perfekter Grafik und spannendem Spielkonzept. Für den PC (ST und Amiga folgen)



Für anspruchsvolle Freunde von „Sandkasten"-Simulationen. (Zusätzliche Szenario-Disketten erhältlich.) Für ST, Amiga und PC



Ausgefeilte, überzeugende Flugsimulation mit der F-16 von Spectrum Holobyte Für ST, Amiga und PC



Anspruchsvolle Strategiespielumsetzung des bekannten Brettspiels. Für C 64, CPC, ST, Amiga und PC

Mehr Abenteuer des Straßenfegers des Weltalls Für ST, Amiga und PC



Vom Straßenfeger zum Retter des Weltalls Für ST, Amiga und PC



Die Abenteuer eines Cops in einer kleinen Stadt irgendwo in den USA. Für ST, Amiga und PC

rauslassen kann!



Der liebenswerte Anti-Held erobert Deutschland
Auf ST, Amiga und PC

Qualitäts-Abenteuerspiel in einer skurrilen Welt von Magnetic Scrolls. Für ST und Amiga

Endlich gibt es dieses Strategie-Action-Spiel auch für den Amiga

Nach langer Entwicklungszeit endlich für den ST erhältliches Schachprogramm von CDS

Starglider I von Rainbird, Defender of the Crown von Cinema Ware und Barbarian von Psygnos: 3 Meilensteine in einem Programm. Für ST und Amiga

Ein neues hinreißendes „Film“-Computer-Werk von Cinema-Ware. Für C 64 und Amiga


...Simulanten bei diesen Progra
r 500 000
a für C 64,
PC und PC
verkauft
Letzt endlich
ch für ST und
Amiga.
JAGD
AUF
ROTER
OKTOBER
spannende
U-Boot
Simulation,
basierend auf
dem Erfolgs-
oman von Tom
Clancy
Für C 64, CPC
ST, Amiga und
PC
SIX GAME COMPILATION
FLIGHT
ACE
THE WORLDS GREATEST FLIGHT SIMULATORS
SIX OF
AIR TRAFFIC CONTROL
ACE
SPITFIRE 40
STRIKEFORCE HARRIER
TOMAHAWK
ADVANCED TACTICAL FIGHTER
Spielesammlung für alle Freunde der Luft-
akrobatik.
Für C 64 und CPC
Die wohl beste Spielesammlung des Jahres 88
Inc. Tetris, Sentinel, Starglider und Elite
Für C 64 und CPC
ATARI
ST
Geballte Spielepower für viele
Stunden Aktion und Spaß für ST
und Amiga
Schärfster Konkurrent zu Star-
glider II um den Preis „Bestes
Spiel des Jahres" in England.
Hinreißende Grafik und Spiel-
konzept. Für ST und Amiga
FEDERATION OF FREE TRADERS
Eine neue Dimension in der Gattung der Welt-
raumspiele
Für ST und Amiga



men
auch mal im Zirkus auftreten können!
CIRCUS GAMES
STARGLIDER 2
Nicht für möglich gehaltene grafische Animationen auf dem Superknüller von Rainbird
Für ST und Amiga
uberzeugender grafischer Qualität.
Fur C 64 ST, Amiga und PC
CBM 64 128
Die erfolgreichste Fußballsimulation 88 Wochenlang die Nummer 1 in England
Für C 64 CPC ST, Amiga und PC
Strategische Tüfteleien, die es in sich haben!
Für C 64 ST und Amiga
Weltraumsimulation für alle Anhänger von Captain Kirk Spock und Pille
Für C 64, ST, Amiga und PC
Jetzt bereits ein Klassiker! Ein Muß für alle Freunde von Fantasy Spielen
Für ST (ab Januar auch Amiga)
Yuppi's Revenge
ariola
C 64 und PC
Mit diesem Abenteuerspiel erreichte das deutsche Label Dragonware internationalen Standard
Für ST und Amiga
TyneSoft Sommerhit 88
grafischer Animation
Für C 64 ST Amiga und PC



Und das nicht nur zur Weihnachtszeit!
Diese Marken
garantieren
Qualität:
Ariola Soft
MAGIC BYTES
ocean
FIREBIRD
ACTIVISION

Chrono Quest (ST/Amiga)

Keine Ahnung, wo die Zeitmaschine steckt? Erst einmal sämtliche Gegenstände im Schloß absuchen. Dabei sollten Sie auf jeden Fall ein Stück Papier finden. Das Papier mit dem Tresor in der Küche benutzen (nacheinander Hammer-Symbol, Papier, Tresor anklicken). Im Tresor ist das Feuerzeug Man zündet es an, und geht durch die Tür im Treppenhaus Erst nach oben laufen, im Gebetszimmer die Kerzen abholen und anzünden, damit dem Feuerzeug nicht vorzeitig der Sprit ausgeht.

Wie kommt man aber durch den Geheimgang im Schrank? Die Schmuckkugel aus dem Arbeitszimmer ist der Schlüssel. Steckt man sie auf den Sockel an der Treppe, wo sie eigentlich hingehört, ist im Arbeitszimmer Strom, um per Schalter (hinter dem Spiegel) den Schrank zu öffnen. Dann die Kugel wieder vom Sockel nehmen, um die Stromfalle auszuschalten, und durch den Geheimgang gehen. *bs*

Erste Hilfe: Einsteiger-Tips aus der Redaktion

Contra

Auch hier gilt: Extrawaffe ist nicht gleich Extrawaffe. Ungetrübte Ballerfreuden gibt's im ersten Level mit dem "S"- oder mit dem "L"-Extra. In der Festung dagegen ist man über alles froh, was man in die Hände bekommt. Der Obermotz am Ende des Tunnels ist nicht schwer, wenn man vorher die 3er-Schüsse wegputzt. Man erwischt sie, wenn sie gerade zu feuern beginnen und die Abdeckungen offen sind



Das Drachental

Euren Zuschriften nach zu urteilen, ist der C 64-Oldie "Das Drachental" immer noch schwer beliebt. Der Computer-Club aus Hagen hat ein paar Fragen zum Spiel:

— Wie kommt man am schwarzen Ritter vorbei?

— Wie bekommt man das Schwert aus dem Felsen?

— Wo gibt es eine Flöte, mit der man am Zyklopen vorbeikommt?

— Was für eine Bedeutung hat der Skorpion in der Wüste?

— Kommt der Zwerg nur zufällig?

Rastan

Patrik Munsel aus Tiefenbach kaufte sich das Action-Adventure "Rastan". Er würde gerne den zweiten Level sehen, doch da steht eine ziemlich dicke Wache davor, an der er nicht vorbekommt. Welcher geübte Schwertschwinger kann Patrik verraten, wie man den Herrn besiegt?

Head over Heels

Manuel Rimpel aus Bad Salzuflen hat eine Frage zum Spiel "Head over Heels". Er spielt jetzt schon einige Zeit, ist aber noch nie zum Thronsaal von Blacktooth gekommen. Liegt es vielleicht an seiner CPC Kassettenversion?

Die Antwort zu Tass Times in Tonetown

Adem Baykal wollte in *POWER-PLAY* 4/88 gerne wissen, wie man an einen Presseausweis kommt. Ludger Anderke aus Oberhausen kann die Frage beantworten und hat eine Schritt-für-Schritt-Lösung an uns geschickt:

— "turn terminal on"
— "turn printer on"
— "type «Namen»"
— "yes"
— "get pass"

Stay Tass!

Die Antwort zu Space Quest II

Für Fabian Pavic stellte der Sumpf in "Space Quest II" ein unüberwindbares Hindernis dar. Markus Berger aus Steppach hat die Antwort auf seine Frage:

Um das Spiel zu lösen, muß man durch den Sumpf. Wenn man das probiert, wird man auf halbem Weg von einem Sumpfmonster gefressen. Wenn man sich allerdings die Beeren an den Körper reibt "rub berries on body", schmeckt man derart scheußlich, daß man wieder ausgespuckt wird. Nun kann man den Weg über den Sumpf fortsetzen.

Wenn man im Sumpf im mittleren Bild einige Zeit hin- und herläuft, stößt man auf eine Stelle, an der man nicht mehr stehen kann. Hier einfach tief Luft holen und tauchen. Man findet einen Edelstein, der später noch wichtig wird.



Reinhard Loth ist nicht nur ein fleißiger *POWER PLAY*-Leser, sondern auch ein Fan des Spiels "Karnov" auf dem C 64. Er schreibt, daß das Spiel zwar ziemlich langsam sei, dafür aber jede Menge versteckter Feinheiten zu bieten habe. Um uns zu überzeugen, was in dem Spiel alles drinsteckt, schickte er einen kompletten Kartensatz und eine schöne Lösung. Alle Tips beziehen sich auf die C 64-Version; bei anderen Versionen oder beim Spielautomaten können kleinere Unterschiede auftauchen

Die Extras:

Extra 1:

Bringt Schnelligkeit und besondere Sprungkraft.

Extra 2.

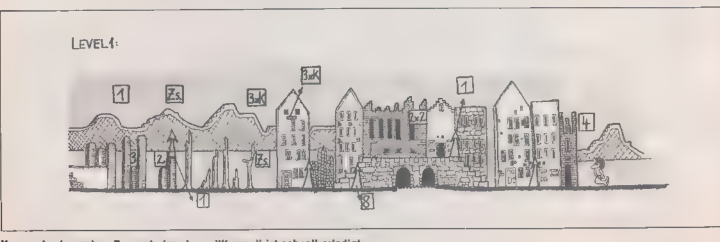
Die Bombe setzt man nicht gegen Monster ein, sondern benutzt sie, um Mauern und Bäume zu sprengen

Extra 3.

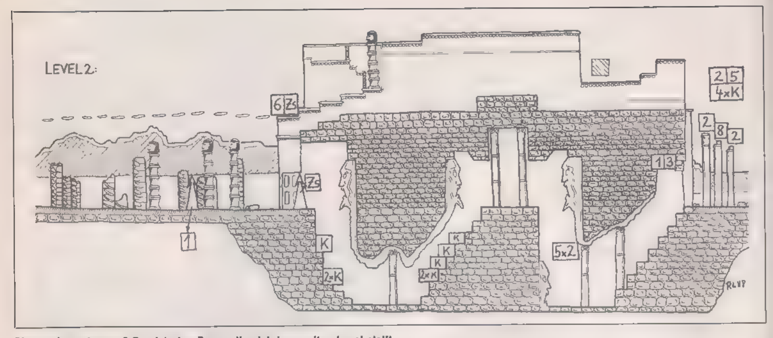
Die Leiter ist wohl das wichtigste Extra. Ohne sie erreicht man die feinen Dinge nicht, die hoch in der Luft schweben. Extra 3 läßt sich prima mit Extra 1 kombinieren. Damit kommt man an fast alle Gegenstände. Die Leiter geht netterweise nach Gebrauch nicht verloren. Dazu bleibt man nach Gebrauch stehen und wartet, bis sie sich zusammenklappt.

Extra 4:

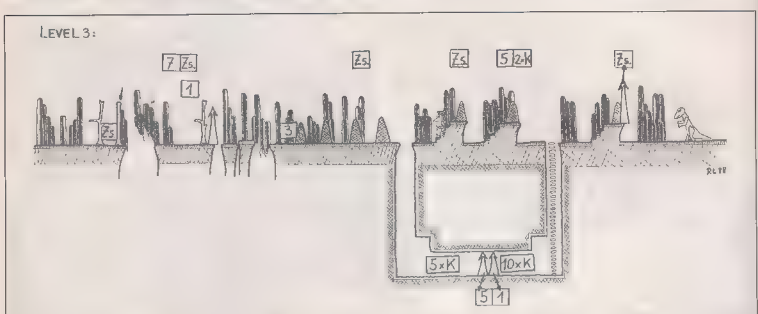
Der Bumerang ist sehr effizient gegen die Schluß-Monster am Ende jedes Levels. Wenn der Bumerang zurückkommt, hüpft man und erhält ihn wieder. Erwischt man ihn nicht, geht er verloren.



Kurz und schmerzlos: Der erste Level von "Karnov" ist schnell erledigt.



Oben- oder untenrum? Das ist eine Frage, die sich im zweiten Level stellt.



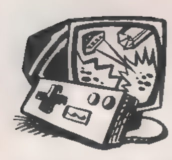
Im dritten Level sollte man einen Abstecher nach unten nicht scheuen.

Extra 5:
Man bekommt 30 starke Schüsse. Es lohnt sich, dieses praktische Extra für die Schlußmonster aufzusparen.
Extra 6:
Die Flügel sind notwendig, um an die Extras und "Ks" zu kommen, die in der Luft hängen.
Extra 7:
Dieses Extra braucht man in Level 5. Es gibt dem Spieler Schnelligkeit und besondere Wendigkeit unter Wasser.
Extra 8:
Wenn man die Maske anwendet, erscheinen an schraffierten Stellen wieder neue Extras.
Extra 9:
Der Wagen ist ein guter Schutz gegen die angreifenden Monster auf der Rampe (Level 4).

Alle Extras bis auf das zweite können nicht gesammelt werden Die Extras mit den Nummern 1, 5, 6, 7, 8 und 9 gehen verloren, wenn man sie einmal anwendet. Wenn man in Zeitdruck gerät, kann man mit der <N>-Taste das Spiel in eine Art Zeitlupe versetzen. So kann man in Ruhe ein Extra gezielt anwählen. Hat man 50 "Ks" eingesammelt, so bekommt man ein Extraleben.

Die Levels:
Level 1:
Hier sind, wie in den anderen Levels, zwei verschiedene Wege möglich. Der erste führt über die Rampe, wo man sich ein paar feine Extras ergattern kann. Der zweite Weg ist auch nicht schlecht: Hier bekommt man das begehrte Extra 8, mit dem man den zweiten Level schaffen kann. Der Fluß kann nur mit Extra 1 überquert werden.
Level 2.
Hat man die drei schießenden Säulen hinter sich gebracht, steht man wieder vor einer Weggabelung. Der erste Weg führt mittels Leiter über das Dach des Tempels. Hier holt man sich neben dem Zusatzschuß die Flügel. Man braucht sie am Ende des Tempeldachs, um die feinen Extras einzusammeln. An dieser Stelle aktiviert man das Extra 8, um an die Extras 2, 7, 9, 8 und 4 Ks zu kommen

Geht man den unterirdischen Weg, so kann man viele Ks einsammeln. Nimmt man die Götzengesichter unter Beschuß, so kommen Tränen aus den Augen, die sich in Ks verwandeln. Die beiden Säulen, die sich aufbauen, wenn man den mittleren Gang entlangläuft, können mit zwei Bomben gesprengt werden.
Level 3:
Ist die Schlucht zu tief? Kein Problem: Der Baumstamm, der mit einem Pfeil markiert ist, läßt sich sprengen Man kann darüberspringen, wenn man auf ihn steigt. In der Höhle kann man einige Superschüsse für das Schlußmonster einheimsen. Es lohnt sich, den unteren Weg zu nehmen. Die restlichen Level werden wir in einer der nächsten Ausgaben veröffentlichen.



Videospiel-Tips

Tip des Monats: Ice Hockey (Nintendo)

Diesen Monat vergeben wir die Auszeichnung "Tip des Monats" zum ersten Mal für einen Videospiel-Tip. Clemens Leitow aus Hamburg hat zwei sensationelle Tricks für Nintendos "Ice Hockey" entdeckt, für die er die 500 Mark einstreicht

Zunächst ein Tip, wie man von Anfang an ohne Torwart spielen kann. Dies klappt, wenn nach der Auswahl "1 Player" oder "2 Player" gleichzeitig Feuerknopf A und B auf beiden Joypads sowie die Start-Taste von Joypad 1 gedrückt wird.

Der zweite Tip von Clemens ist noch ein gutes Stück witziger. Er bewirkt, daß der Puck nicht mehr an Geschwindigkeit verliert. Wenn er keinen Spieler berührt oder ins Tor geht, würde die kleine schwarze Scheibe ewig durch das Eisoval von Bande zu Bande flitzen. Wer sich diesen Spaß gönnen will, der muß nach der Einstellung von Spielgeschwindigkeit und Spielzeit wiederum Feuerknopf A und B beider Joypads sowie die Start-Taste gleichzeitig drücken. Die zwei Tricks lassen sich auch ohne Probleme miteinander kombinieren. Ihr werdet feststellen, daß Eishockey noch nie so komisch war

Kato & Ken (PC-Engine)

Schummeln leichtgemacht: der erste Continue-Modus für ein PC-Engine-Spiel ist da. Wenn bei "Kato & Ken" ("Chan Chan") der Game Over-Schriftzug zu sehen ist, muß man beide Feuerknöpfe gedrückt halten und dann RUN drücken. Das Spiel beginnt nun in dem Level, wo man zuvor gescheitert war.

Quartet (Sega)

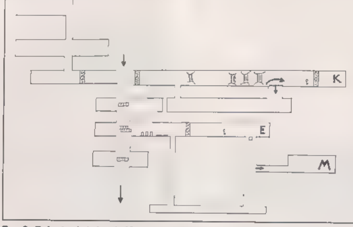
Sascha Braun aus Dudweiler hat zwei Bonusrunden bei "Quartet" entdeckt. In der zweiten Runde muß man sich zunächst den Stern und den Schlüssel besorgen. Danach fliegt man in die Oberwelt und anschließend sofort in die Unterwelt zurück. Nun befindet sich der Spieler in der Bonusrunde und kann sich viele Extrapunkte ergattern Im dritten Level gibt es ebenfalls eine Bonusrunde. Man besorgt sich wieder Schlüssel sowie Stern und fliegt in die Unterwelt (rechtes Warptor benutzen). Nun muß man den Topf neben dem ersten Chimechime zehnmal treffen und danach zurück in die Oberwelt fliegen.

Zelda II: The Adventure of Link (Nintendo)

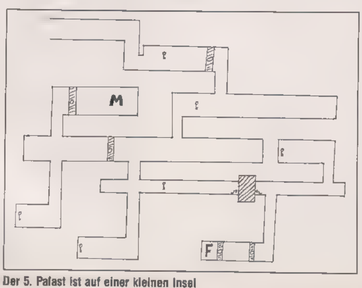
Heute präsentieren wir die Karten zu den Palästen 5 und 6. In der nächsten *POWER PLAY* folgt dann das große Finale in Ganons Palast Bis es soweit ist, müßt Ihr Euch allerdings erst durch diese beiden Paläste kämpfen, die es ganz schön in sich haben. Nintendo-Freak Paul Röhrich aus Berlin hat uns die Karten geschickt.

Erklärung zu den Karten:
M: Obermonster
E: Extraleben
K: Kreuz
F: Flöte

Zum Schluß noch die Antwort auf eine der meistgestellten Fragen zu Zelda II. Den magischen Schlüssel findet man nicht in den Palästen. Er liegt in der versteckten Stadt. Um ihn zu bekommen, muß man am Ortsende den Zauberspruch "Spell" anwenden und dann noch ein Stück laufen.



Der 6. Palast wird durch Musik sichtbar



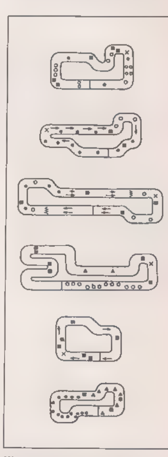
Der 5. Palast ist auf einer kleinen Insel

F1 Dream (Automat)

Nils Hamm aus Ratingen spielt oft und gerne den Automaten "F1 Dream". Sein Tip für alle Rennfahrer: Bei Strecken mit vielen Geraden unbedingt den blauen Wagen mit Turbo nehmen. Nur mit diesem Auto kann man die Gegner auf gerader Strecke überholen. Der Turbo sollte nur in scharfen Kurven ausgeschaltet werden.

R.C. Pro-Am (Nintendo)

Nachdem in der letzten Ausgabe die ersten vier Strecken von "R.C. Pro-Am" veröffentlicht wurden, folgen diesmal die Kurse 5 bis 10. Sie stammen von Marco Sonntag aus Waldshut-Tiengen. Natürlich sind wieder alle Extras sowie Hindernisse an den richtigen Stellen eingezeichnet



Hier seht Ihr die Strecken 5 bis 10 von R.C. Pro-Am

- • Pfütze oder Regenwolke
- ▪ Extra (Turbo, Motor, Reifen oder Überrollbügel)
- ▴ Öl
- ∘ Waffe oder Munition
- † Beschleunigungsfeld
- ⦚ Springbarriere
- × Buchstabe

Out Run (Sega)

Wer sich die drei Musikstücke bei "Out Run" in aller Ruhe (also ohne dabei Auto zu fahren) anhören will, für den hat Thomas Must aus Vienenburg den passenden Tip. In dem Bild, wo man die Musik auswählt, muß man das Joypad nach rechts, links, unten und oben drücken. Nun noch das gewünschte Lied aussuchen und Knopf 1 (Start) drücken.

LESERBRIEFE

Zu sanft

Einer der größten Fehler von *POWER PLAY* ist, daß Kritik zu milde ausgesprochen wird. Wenn ein Programm unverschämt schlecht ist, dann ist es Eure Pflicht, es von allen Seiten so auseinanderzunehmen, daß das entsprechende Softwarehaus sich hüten wird, noch mal ein solches Programm auf den Markt zu schmeißen. Der zweite große Fehler ist die unterschiedliche Meinung von zwei Testern beim selben Spiel. Denn was soll sich denn der Leser denken, wenn zum Beispiel Martin "gut" und Heinrich "na ja" urteilt?

Fabian Miehle, Ieking

Ich glaube, daß unsere Kommentare bei wirklich üblen Spielen bissig genug sind. Man muß ja nicht ganze Absätze lang wüste Beschimpfungen drucken. Das kostet nur Platz, den ich lieber für die Besprechung von guten Spielen verwende.

Es ist eigentlich ganz natürlich, daß zwei Tester mal verschiedene Meinungen zu einem Spiel haben. Das Programm, das wirklich jedem Computerbesitzer gefällt, muß noch geschrieben werden. Ihr kennt ja allmählich den Geschmack der einzelnen Tester, doch wer trotzdem verwirrt wird, möge sich bei solchen Tests an der *POWER*-Wertung orientieren. Sie gibt die Meinung der ganzen Redaktion wieder. *hl*

Nintendo-Groll

Meine Kritik geht an die Adresse von Nintendo. Mir als Nintendo-Freak tränen immer die Augen, wenn Ihr mal wieder von einer amerikanischen Softwaremesse berichtet und zig brillante Nintendo-Spiele vorstellt (im Geiste reibt man sich schon die Hände und wärmt die Joypads an). Und dann kommt dieser vernichtende Satz "Ob und wann dieses Spiel nach Deutschland kommt, ist nicht bekannt".

Es ist doch wohl ganz klar ein Teufelskreis: Solange Nintendo nicht genügend Spiele nach Deutschland bringt, werden nicht allzuviele Nintendo-Konsolen gekauft. Den Deutschen kann man ja wohl keinen Vorwurf machen, wenn sie statt des Nintendo-Systems einen Computer bevorzugen, für den es reichlich Stoff gibt. Oder liegt es an der deutschen "Kopier- und Cracksucht", daß lieber Disketten/Kassetten-Maschinen benutzt werden? Ich würde dazu gerne mal die Meinung anderer Videospiel- und Computer-Besitzer hören.

Lothar Hausfeld, Lohne

Streng wissenschaftlich betrachtet ...

Dr. Bobo müßte sich eigentlich die Haare raufen: Daß beim Lagern von Antimaterie im Tank und bei deren Auslaufen nichts passiert, macht mir kaum etwas aus. Daß Starkillers Raumschiff mit 87600000facher Lichtgeschwindigkeit fliegt, ist bei Science-fiction eigentlich normal. Aber daß Raumschiffe nach einem Triebwerksausfall langsamer werden, sollte eigentlich jenseits der Schriftsteller-Freiheiten liegen, denn das einzige Problem hier wäre das Abbremsen. Und wehe, jetzt sagt noch einer, daß man dazu ja Bremsfallschirme benutzen kann. Ansonsten kommt man aber um ein Lob für Starkiller wieder einmal nicht herum.

Frank Fabian Hirsch, Ludwigsburg

Streng wissenschaftlich betrachtet gibt es eine völlig logische und einleuchtende Erklärung für dieses Phänomen. Starkillers Raumschiff ist mit einer Raum-Zeit-Turbohandbremse ausgestattet (Eigenentwicklung von Dr. Bobo). Jeder Physiklehrer wird gerne bestätigen, daß man einen solchen Apparat völlig problemlos selber basteln kann (Materialbedarf: ein Kilo Antimaterie aus der Apotheke, eine Tube Sekundenkleber und jede Menge Fantasie). *hl*

Aus 1 mach 4

Ich bin dafür, in dem großen Raum, in dem normalerweise nur ein Bildschirmfoto abgedruckt ist, vier kleine Fotos zu bringen. Man kann sich so ein besseres Bild von Spielen machen, wenn mehrere Grafiken abgedruckt sind. Und zu klein sind die Bildschirmfotos dann auch nicht.

Wolfgang Röttger, Kiel

Danke für die kritische Anregung. Die Idee, Bildschirmfotos nur noch im Mini-Format zu veröffentlichen, hat uns nicht so recht begeistert. Bei vielen Spielen könnte man einige Details nicht mehr erkennen. *hl*

HIGH — HALL OF FAME — SCORES

In der "Hall of Fame" werden High Scores von Computer-, Video- und Automatenspielen veröffentlicht, die Ihr uns geschickt habt. Aus allen Einsendungen picken wir die Top-Leistungen heraus und drucken sie hier ab. Die Namen der Super-Spieler werden natürlich auch genannt. Es zählen nur High Scores, die ohne POKEs oder Cheat-Modi zustande gekommen sind. Habt bitte Verständnis dafür, daß wir aus Platzgründen nicht jede Zuschrift veröffentlichen können.

Schickt Eure High Scores an:

Markt und Technik Verlag AG
Redaktion Power Play
Kennwort: Hall of Fame
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

mg

Alien Syndrome
Amiga: 137000 von Jens Gebauer, Dortmund
C 64: 125200 von Hans Müller, Freiburg
ST: 168350 von Christian Spreitz, Herford
Sega: 214800 von Alexander Gruber, München

Afterburner
Sega: 13135700 von Lothar Giesen, Aachen

Bionic Commando
C 64: 61380 von Frank Tappe, Dülmen
Amiga: 65602 von Marc Fontaine, Saarlouis

Combat School
C 64: 154000 Christoph Stegmeier, Meitingen

Cybernoid
Amiga: 164668 von Martin Gaksch, *POWER PLAY*-Redaktion

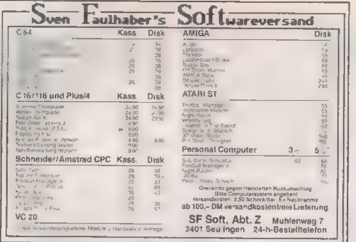
Double Dragon
Automat: 112560 von Heiko Rühling, Meinersen

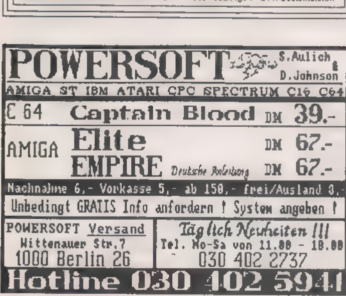
Fantasy Zone II
Sega: 6320500 von Alexander Gruber, München

Great Giana Sisters
C 64: 104670 von Christian Müller, Hockenheim

IO
C 64: 350550 von Guido Frohn, Brühl

R.C. Pro-Am
Nintendo: 186857 von Thomas Roßner, Münchberg







	Atari ST	Amiga	C 64
Elite (dt.)	65,-	65,	-
S O F T. (dt.)	59,90	59 90	-
Heros o. t. Lands	65,-	65,	-
Chrono Quest (Explorer Timerun)	69,90	69,90	-
STOS (ST-Gamemaker)	69 90		-
Dungeon Master (dt.)	59,90	59 90	-
Captain Blood	59 90	59,90	-
Iron Lord	69,90	69 90	-
Emanuelle	59,90	59 90	-
Hostages	59,90	59,90	
Daley Thompsons			
Olympic Challenge	59 90	59,90	39,90
Powerdrome	59 90	59,90	-
PC Engine (Spielekonsole)		479,90	
Nintendo		279,90	

Wir führen für sämtliche Spielekonsolen Soft- und dazugehörige Hardware

Wir führen Software für folgende Systeme: Atari ST, Amiga Commodore 64 128K, CPC, Joyce, ZX Spectrum 48 128K, Nintendo, SEGA, PC Engine

Alle angegebenen Artikel Lagerware! 6,- DM Porto + Verpackung (Inland)!

Hotline I: 030/3362063
Hotline II: 030/3617686
Auch samstags bis 18.00 Uhr!

Preisliste auf Anfrage bei.
DELTA Soft Schönwalder Str 55
1000 Berlin 20

Bitte schreiben Sie Ihre Anschrift in Druckbuchstaben!



laut Umfrage einer deutschen Software-Zeitschrift sind wir

1986/87/88 – DEUTSCHLANDS BELIEBTESTES SOFTWAREHAUS MIT DEM BESTEN SERVICE

UND DAS BEWEISEN WIR TÄGLICH

24 Std. Bestell-Annahme
24 Std. Eil-Lieferservice auf Anfrage
Eigene Lagerhaltung, deshalb prompte Lieferung

MICROPROSE SOCCER
C64 DISK 49.90

RED STORM RISING
C64 DISK 49.90

ATARI ST

CHRONOQUEST	79.90
DESOLATOR	49.90
F.O.F.T	74 90
F.O.F.T DTSCH*	84 90
FISH	64.90
GARY LINEKER'S SUPERSKILLS	59.90
HOSTAGES	69.90
HOTBALL	64.90
INT KARATE PLUS	49.90
IRON LORD*	64.90
JEANNE D'ARC*	54.90
OVERLORD	49.90
PIRATES	69.90
POOLS OF RADIANCE*	64.90
POWERDROME	69.90
QUESTRON II*	64 90
S.D.I. ACTIVISION	69.00
SKATEBALL	54.90
SOLDIER OF LIGHTS*	49.90
THUNDERBLADE	54 90
TRIAD (Starglider, Barbarian, Defender)	79.90
WINDOW WIZARD*	64 90
ELITE DTSCH/ENGL	74 90/64 90

AFTERBURNER*
C64 CAS. 34.90 DISK 44.90
ATARI ST 59.90
AMIGA 74.90
IBM 74.90

AMIGA

BOZUMA	59 90
CHRONOQUEST	79 90
DT OLYMPIC CHALLENGE	64.90
F.O.F.T*	74.90
F.O.F.T DTSCH	84 90
FISH*	64.90
FOOTBALL DIRECTOR	64.90
HEROES OF THE LANCE*	64 90
HOSTAGES	69.90
HOTBALL	64 90
JEANNE D'ARC*	54.90
LANCELOT	54.90
NEBULUS	49.90
OUTRUN	69.90
PACMANIA	54.90
POOLS OF RADIANCE*	64.90
REACH FOR THE STARS*	64.90
ROCKET RANGER*	74 90
SKATEBALL	54.90
SORCERY PLUS*	54.90
TETRAQUEST	49.90
TRIAD (Starglider, Barbarian, Defender)	79.90
TRIVIAL PURSUIT	54.90
THUNDERBLADE*	69.90
ELITE DTSCH/ENGL	74.90/64.90

*** Neueste Preisliste gegen 0,80 DM Rückporto**

IBM

4x4 OFF ROAD RACING	54.90
BARD'S TALE II*	64.90
CHRONOQUEST*	79.90
DARKSIDE	49.90
EMPIRE	64.90
FOOTBALL DIRECTOR II	64.90
FORTH AND INCHES	49.90
GAME OVER II	64.90
GRAND PRIX CIRCUIT*	64.90
HEROES OF THE LANCE*	64.90
JEANNE D'ARC*	54.90
KINGSQUEST IV	89.00
MICROPROSE SOCCER*	64.90
POOL OF RADIANCE*	69 90
S.D.I. ACTIVISION	54.90
SKATE OR DIE	64.90
SKATEBALL*	54.90
SOMMEREDITION	64.90
VOLLEYBALL SIMULATOR	54.90

YUPPIE'S REVENGE
C64 CAS. 39.90 DISK 49.90
ATARI ST 74.90
AMIGA 74.90

C64	DISK
ARMALYTE	37.90
BARBARIAN II*	37.90
BOZUMA	49.90
CAPT BLOOD	39.90
CAVEMAN UGH'LYMPICS	44.90
CIRCUS GAMES*	44.90
CYBERNOID	39.00
HAWKEYE	39.90
HEROES OF THE LANCE*	44.90
INTENSITY	39.90
IRON LORD	54.90
LANCELOT	39.90
LAST NINJA	39.90
LIVE AND LET DIE	39.90
PACMANIA	39.90
PEPSI CHALLENGE MAD MIX	34.90
POOL OF RADIANCE	59.90
SPORTSWORLD 88*	39.90
SUMMEREDITION*	39.90
THUNDERBLADE*	39.90
THYPHOON	37 90
ULTIMA V	69.90

SERVE N'VOLLEY*
C64 CAS. 34.90 DISK 44.90
IBM 64.90

WIR HALTEN STANDIG EINIGE TAUSEND PROGRAMME FÜR SIE AUF LAGER.

NEUERSCHEINUNGEN FAST WÖCHENTLICH!

Lieferung nach Verfügbarkeit

* Artikel bei Drucklegung noch nicht lieferbar

Besucht uns doch mal (10 – 13 Uhr, 14 – 18.30 Uhr)

Laden und Versand	Laden Köln 1	Laden Düsseldorf
Berrenrather Str 159	Matthiasstr. 24–26	Pempelforterstr 47
5000 Köln 41	**5000 Köln 1**	**4000 Düsseldorf 1**
Tel (0221) 416634	Tel.: (0221) 239526	Tel (0211) 364445

ODER TELEFONISCH BESTELLEN UNTER

0221 – 416634
0221 – 425566

STARKILLER

DIE GEISSEL DER GALAXIS

10. FOLGE BIOCHIPS

STARKILLER IST MIT DEM „TENTAKEL" IN SEINER CREW GEFÄHRLICHER DENN JE!

ROLF BOYKE
HEIN LENHARDT
BOBO SCHNEIDER

SEIT DER LETZTEN FOLGE SIND MEHRERE MONATE VERGANGEN. STARKILLER ZOG PLÜNDERND UND EROBERND DURCH DIE GALAXIS...

ZU POWER PLAY: DRITTER SPIRALNEBEL RECHTS UNTERABTEILUNG FREIGÄNGER! ZUTRITT AUF EIGENE GEFAHR!

BEI DEN BEGEGNUNGEN MIT VERSCHIEDENEN VÖLKERN...

♥HERZLICH♥ WILLKOMMEN

ABER SIE HABEN UNS DOCH NUR AUF IHREM PLANETEN WILLKOMMEN GEHEISSEN!

TRANTOR HASSEN EINREISEFORMALITÄTEN!

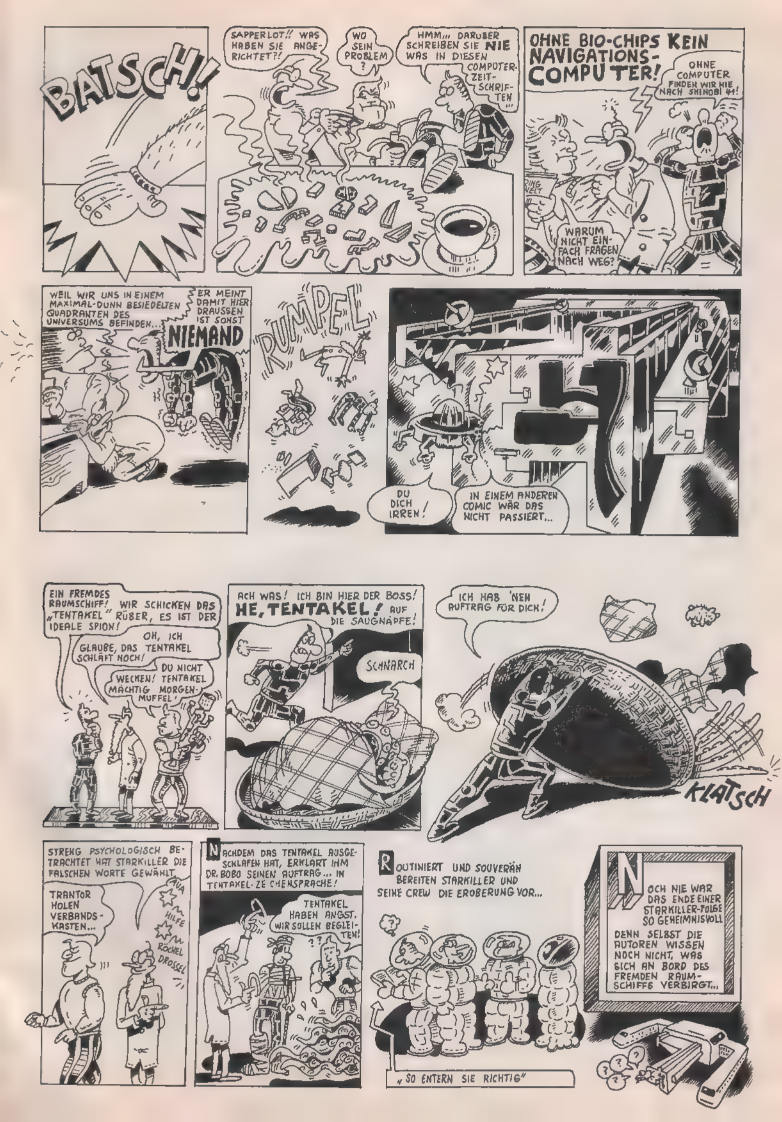
...KAM ES ZU KEINEN NENNENSWERTEN KOMPLIKATIONEN.

DAS IST SEINE ART ZU ZEIGEN, DASS ES SIE MAG...

DROSSEL

KNUFF!




BATSCH!
SAPPERLOT!! WAS HABEN SIE ANGERICHTET?!
WO SEIN PROBLEM?
HMM... DARÜBER SCHREIBEN SIE NIE WAS IN DIESEN COMPUTER-ZEIT-SCHRIFTEN...
OHNE BIO-CHIPS KEIN NAVIGATIONS-COMPUTER!
OHNE COMPUTER FINDEN WIR NIE NACH SHINOBI 4!
WARUM NICHT EINFACH FRAGEN NACH WEG?
WEIL WIR UNS IN EINEM MAXIMAL-DÜNN BESIEDELTEN QUADRANTEN DES UNIVERSUMS BEFINDEN...
ER MEINT DAMIT HIER DRAUSSEN IST SONST
NIEMAND
RUMPEL
DU DICH IRREN!
IN EINEM ANDEREN COMIC WÄR DAS NICHT PASSIERT...
EIN FREMDES RAUMSCHIFF! WIR SCHICKEN DAS „TENTAKEL" RÜBER, ES IST DER IDEALE SPION!
OH, ICH GLAUBE, DAS TENTAKEL SCHLÄFT NOCH!
DU NICHT WECKEN! TENTAKEL MÄCHTIG MORGEN-MUFFEL!
ACH WAS! ICH BIN HIER DER BOSS! HE, TENTAKEL! AUF DIE SAUGNÄPFE!
SCHNARCH
ICH HAB 'NEN AUFTRAG FÜR DICH!
KLATSCH
STRENG PSYCHOLOGISCH BETRACHTET HAT STARKILLER DIE FALSCHEN WORTE GEWÄHLT.
TRANTOR HOLEN VERBANDS-KASTEN...
AUA
HILFE
RÖCHEL
DROSSEL
NACHDEM DAS TENTAKEL AUSGESCHLAFEN HAT, ERKLÄRT IHM DR. BOBO SEINEN AUFTRAG... IN TENTAKEL-ZEICHENSPRACHE!
TENTAKEL HABEN ANGST. WIR SOLLEN BEGLEITEN!
ROUTINIERT UND SOUVERÄN BEREITEN STARKILLER UND SEINE CREW DIE EROBERUNG VOR...
„SO ENTERN SIE RICHTIG"
NOCH NIE WAR DAS ENDE EINER STARKILLER-FOLGE SO GEHEIMNISVOLL
DENN SELBST DIE AUTOREN WISSEN NOCH NICHT, WAS SICH AN BORD DES FREMDEN RAUMSCHIFFS VERBIRGT...

Bombuzal

Im Stil von "Boulder Dash" kommt ein Denkspiel, das im wahrsten Sinne des Wortes explosionsgeladen ist. Knobeln und zünden Sie mit?

Amiga (Atari ST, C 64, CPC, MS-DOS, Spectrum)
35 Mark (Kassette), 49 bis 79 Mark (Diskette) ★ Imageworks

Grafik	60
Sound	48
Power-Wertung	78



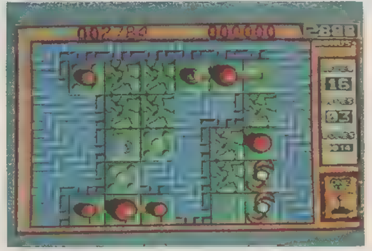
Durch Zünden einer einzigen Bombe kann Bombuzal ein wahres Feuerwerk auslösen (Amiga)

Ein knubbeliges kleines Wesen namens Bombuzal wandert über Inseln aus quadratischen Platten. Sein Lebenszweck: Bomben zu zünden. Erst wenn auf seiner Inselgruppe alle Bomben explodiert sind, findet Bombuzal Ruhe.

Die Inseln bestehen aus vielen quadratischen Feldern. Manche Felder sind frei, auf anderen liegen Bomben drei verschiedener Typen. Eine kleine Bombe zerstört nur das Feld, auf dem sie liegt; eine mittlere alle direkt angrenzenden Felder und eine große noch ein paar Felder mehr. Da Bombuzal nach dem Zünden einer Bombe nur ein Feld weit fliehen kann, darf er sich nur an die kleinen wagen; die beiden anderen würden ihn sofort zerreißen.

Wie aber zündet man dann eine große Bombe? Da sich die Sprengkörper auch gegenseitig aktivieren können, löst Bombuzal eine Kettenreaktion aus. Eine kleine Bombe kann nämlich eine daneben liegende mittlere zünden und die wiederum eine nebenan liegende große. So kann durch eine einzige Explosion eine ganze Hundertschaft von Folge-Explosionen ausgelöst werden. Ist alles gut überlegt, wird Bombuzal bei dem Bombenhagel kein Haar gekrümmt.

Was das richtige Zünden der Bomben erschwert, sind Felder, die unter Bombuzal zusammenbrechen. Sie können somit nur einmal benutzt werden. Wenn Sie nicht gewaltig aufpassen, landet er in einer Sackgasse und muß sich selbstmörderisch ins Wasser stürzen. Im Laufe des Spiels gesellen sich noch weitere Gemeinheiten hinzu: Teleporter versetzen Bombuzal an andere Stellen der Insel; auf Eisflächen schliddert er solange hilflos umher, bis er wieder auf festem Boden landet; Tretminen befördern ihn ins Jenseits; Verschiebe-Bomben müssen erst an taktisch günstige Positionen gebracht werden, bevor die Explosion gestartet werden kann.



Das Spielfeld ist von oben viel übersichtlicher (Amiga)

Wenn Bombuzal alle Bomben gezündet hat, werden Punkte abgerechnet. Für jede übriggebliebene Bodenfläche sowie für die verbliebene Zeit gibt es Zusatzpunkte. Dann geht es weiter zum nächsten Level.

Das Spiel "Bombuzal" läßt sich wahlweise in einer 3D-Ansicht oder aus der Vogelperspektive spielen. Wenn Sie eine Reihe von Levels geschafft haben, erhalten Sie ein Paßwort, um diese Levels zu überspringen. Zusätzlich dürfen Sie das Spiel jederzeit in dem Level beginnen, in dem Sie vorher ihr letztes Leben verloren haben. Eine High-Score-Liste fehlt nicht; sie wird sogar gespeichert. *bs*



"Bombuzal" ist ein Denkspiel, das ähnliche Effekte wie "Boulder Dash" und "Soko-Ban" auslösen sollte (". nur noch einen Versuch, dann hör' ich ja auf..."). Das Spielprinzip ist recht intelligent, die Puzzles sind nicht zu knifflig und damit von jedermann lösbar.

Leider haben die Programmierer das Spiel etwas verwässert: Statt Logik pur ist manchmal ein wenig Glück vonnöten. Wohin uns die Teleporter führen kann man nur durch Ausprobieren herausfinden, und die in manchen Leveln auftauchenden Störenfriede führen bei etwas Pech zu Situationen, die total unlösbar sind. Hinzu kommt die etwas unnütze grafische Aufmachung. Die 3D-Darstellung würde ich niemandem empfehlen, da man immer nur kleine Teile des Spielfelds sieht. Aber auch in der Vogelperspektive muß gescrollt werden, was bei großen Levels nicht für den nötigen Überblick sorgt. Noch dazu ist das Scrolling nicht einwandfrei. Weniger, sprich kleinere, abstraktere Grafik, wäre hier mehr gewesen.

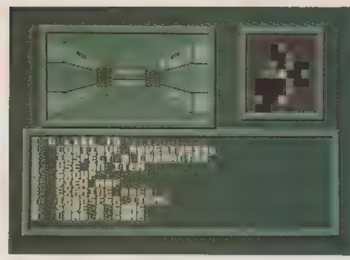
Ein gutes Denkspiel mit kleinen Macken also, das bei den Umsetzungen auf andere Computer nichts von seinem Reiz verlieren sollte.

Mars Saga

C 64 (Apple II, MS-DOS)
49 bis 79 Mark (Diskette) ★ Electronic Arts

Grafik	71	
Sound	53	
Power-Wertung	75	

Im Jahre 2055 geht die Kolonisation des Planeten Mars munter voran. Drei Städte sind bereits errichtet und Minenarbeiter plündern die Bodenschätze des roten Planeten. An der Errichtung der vierten Marsstadt namens Proscenium wird munter gebastelt. Doch eines Tages reißt der Kontakt nach Proscenium plötzlich ab. Was ist geschehen? Sie wollen es herausfinden, denn die Regierung hat für die Aufklärung dieses Rätsels eine fette Belohnung versprochen.


Auf dem Mars ist mächtig was los (C 64)

Der Weg zum Erfolg ist beim neuen Rollenspiel "Mars Saga" lang und dornig. Sie beginnen das Spiel in Primus, der ersten und ältesteten Marsstadt In verschiedenen Geschäften können Sie Gegenstände kaufen und verkaufen oder Aufträge annehmen, um so mehr Geld zu verdienen. Zu Beginn des Spiels stehen Sie allein da, doch in Kneipen können Sie Ausschau nach weiteren Mitstreitern halten.

Kämpfe mit unfreundlich gesinnten Gesellen lassen sich nicht immer vermeiden. Sie haben die Wahl, ob Sie jedes Kommando für ein Gefecht selber geben wollen, oder ob Sie dem Computer die Steuerung Ihrer Charaktere überlassen. Bis zu fünf Spielstände können jederzeit auf Diskette gespeichert werden. *hl*



Mars Saga kann es von Komplexität und Tiefgang her nicht mit Monumentalspielen wie "Ultima V" aufnehmen, hat aber seine Stärken. Wenn man ein bißchen Englisch kann, spielt man sich schnell warm. Die Bedienung ist unkompliziert, die Grafik hübsch und der Spielablauf zügig. Eine Karte zeigt ständig die unmittelbare Umgebung Ihrer Charaktere an Man sollte sich aber trotzdem ein paar Notizen zur Orientierung machen. Die Marsstädte sind ziemlich groß und man verläuft sich rasch, wenn man zum Beispiel einen bestimmten Laden aufsuchen will.

Sehr gute Rollenspieler werden die Mars Saga relativ schnell enträtselt haben Wer aber vor komplizierten Rollenspielen immer ein bißchen Bammel hatte und einen soliden Einstieg in dieses Genre sucht, dem sei Mars Saga empfohlen. Es bietet ein grundsolides Spielprinzip, das in eine interessante Science-fiction-Story eingebettet ist.

Yuppi's Revenge

C 64 (Amiga, Atari ST, MS-DOS)
39 Mark (Kassette), 49 bis 85 Mark (Diskette)

Wertung	Punkte
Grafik	28
Sound	12
Power-Wertung	43

Sie sehen ziemlich ungesund aus. Schweiß perlt von Ihrer Stirn, die Haare stehen wirr durcheinander, der Mund steht offen und Ihre Gesichtsfarbe ähnelt einem Mozarella. Die Hände umkrampfen einen Telefonhörer: schon wieder sind die Aktienkurse gefallen. Wenn es so weiter geht, sind Sie heute abend pleite. Wie bringt man das dem Manager-Stammtisch bei?

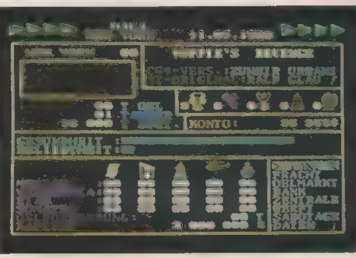
Doch keine Angst. Bei "Yuppi's Revenge" geht es weder um ein Attentat auf die Börse noch werden hier Jungunternehmer ruiniert. Hinter dem teuren Titel verbirgt sich eine Wirtschafts-Simulation im Stil von "Hanse" oder "Vermeer". Bis zu vier Yuppis nehmen an dem Spiel teil; Krawattenzwang herrscht keiner. Ziel des Spiels: Geld.

Sie übernehmen die Führung eines Ölkonzerns und versuchen, durch geschickte Transaktionen Geld und Auszeichnungen zu scheffeln. 3 Mille gibt's als Startkapital von Papi, den Rest müssen Sie sich zum schönen Leben dazuverdienen. Man bohrt nach Öl, verscherbelt Tanker und Aktien, nimmt Kredite auf, reist in der Weltgeschichte herum und versucht, mehr Geld als sein Mitspieler zu raffen. Besonders hinterhältige Naturen können ihren Konkurrenten sabotieren — J.R. läßt grüßen. Aber was nützt der schnöde Mammon allein? Sie müssen auch beliebt sein und in der Gesellschaft glänzen. Wenn Sie Pokale und Auszeichnungen scheffeln, können Sie sich beim Jungmanager-Ball kräftig profilieren. *al*



Kennen Sie den "Teebeutel-Effekt"? Man kann Teebeutel bekanntlich mehrmals aufbrühen, nur schmeckt die Brühe dann von mal zu mal schaler. So geht's auch mit Yuppi's Revenge: Die Spielidee stammt von Ralf Glau, der schon "Hanse" und "Vermeer" programmierte. Seit Hanse hat sich bei seinen Programmen nicht viel getan, was das Basis-Spielprinzip angeht. Es sind zwar ein paar neue Ideen dazugekommen, aber rechte Freude kam bei mir nicht auf. Man rafft ein paar Tausender zusammen, die man dann doch nicht abheben kann. Wer solo spielt, bekommt nicht einmal einen Computergegner geboten.

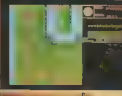
Wer Vermeer mag und an Hanse Gefallen findet, bekommt ein weiteres Kapitel aus der Geld-Vermehrungs-Saga. Mir gefällt's nicht so recht, auch wenn's eine Weile unterhaltend ist.



Üben Sie heute schon für den nächsten Schwarzen Freitag (C 64)

Puffy's Saga





Das Szenario: Sie sind Puffy, der mit seiner Freundin Puffyn in einer fremden Welt gefangen ist.

Die Aufgabe: Suchen Sie Puffyn und verschwinden Sie von hier.

Das Problem: Der Ausweg aus dieser Welt ist reich an Rätseln, die erst gelöst werden müssen, und gespickt mit Hindernissen, die es zu überwinden gilt.

Alles in allem eine knifflige Angelegenheit, die eine Menge Strategie und Geschicklichkeit erfordert.

Ein Arcade-Spiel mit Strategie-Elementen, das durch seine zwei unwiderstehlichen Hauptfiguren noch attraktiver wird.

UBI

ELECTR ... -49 ST ... RKS SL3 8Y

TEL ... (0753) 4646 ... 0753

Vertrieb: Rushware, 4044 Kaarst 2 · Mitvertrieb: micro-händler · Distribution in Österreich ... Schweiz: Thali AG

Times of Lore

Krise im Fantasy-Land Albareth: Kaum macht der König Urlaub, gibt's reichlich Ärger.

C 64 (Amiga, Atari ST, CPC, MS-DOS, Spectrum)
39 Mark (Kassette), 49 bis 79 Mark (Diskette) ★ Origin

Grafik	77	
Sound	68	
Power-Wertung	78	

Mit dem Königreich Albareth geht es bergab. Seit König Valwyn vor zwanzig Jahren von einer Reise nicht mehr zurückkehrte, gibt es innenpolitischen Zoff. Alle hoffen, daß Valwyn endlich zurückkehrt. Es heißt, daß man mit drei magischen Gegenständen einen Zauber auslösen kann, der König Valwyn herbeibeschwört. Doch diese Gegenstände sind irgendwo im Land versteckt. Von der hohen Politik haben Sie noch nicht viel mitbekommen, denn Sie sind ein junger Bursche, dessen Vater ein einfacher Waldarbeiter ist. Ihre Eltern beschließen, daß es sicherer ist, wenn Sie bei einem Onkel in der Hauptstadt Eralan aufwachsen. In diese verzwickte Lage geraten Sie bei Origins neuem Action-Adventure "Times of Lore". Wählen Sie eine von drei Spielfiguren (den robusten Ritter, die schnelle Valkyre oder den starken Krieger) und stürzen Sie sich in das Abenteuer.

Sie steuern Ihre Spielfigur mit dem Joystick. Ein Feuerknopfdruck löst einen Hieb mit der Waffe aus, die Sie gerade bei sich tragen. In der unteren Bildschirmhälfte ist immer ein Menü mit Bildsymbolen zu sehen. Wenn Sie die Leertaste drücken, erscheint hier ein Pfeil, der auch mit dem Joystick gesteuert wird. Je nachdem, welches Symbol Sie anwählen, kann Ihre Spielfigur sich Gegenstände genau ansehen oder jemand anderem geben, mit anderen Leuten reden, Dinge aufsammeln, fallenlassen oder benutzen. Vor allem die Plaudereien mit anderen Charakteren sind sehr wichtig, um das Spiel zu lösen. Man braucht aber nicht mühsam Sätze einzutippen. Selbst die Gespräche können mit dem Joystick geführt werden.

Bei ihren Wanderungen durch Albareth werden Sie auf Städte, Wälder, Wüsten und verwunschene Ruinen treffen. Besiegte Monster lassen manchmal nützliche Dinge wie Gold, Zaubertränke und Scrolls (Schriftrollen) zurück. Ein Schluck Zaubertrank bringt Lebensenergie zurück.

Der Wechsel von Tag und Nacht muß berücksichtigt werden: Nachts sind die Monster noch dreister, und die meisten Stadtbewohner schlafen friedlich. Damit man sich zurechtfindet, liegt dem Spiel eine große farbige Landkarte bei.

Um Times of Lore auf dem C 64 zu spielen, sollte man ein wenig Englisch können. Bei den Umsetzungen für Amiga, Atari ST und CPC sieht das anders aus: Hier sind Versionen geplant, bei denen alle Texte auf dem Bildschirm ins Deutsche übersetzt sind. *hl*



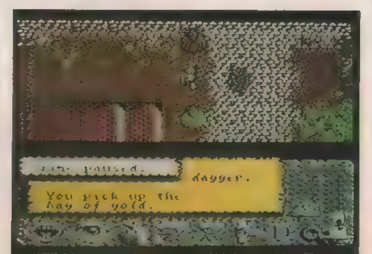
Times of Lore ist eines der interessantesten Action-Adventures, die es für Heimcomputer gibt. Es hat ein wesentlich intelligenteres Spielprinzip als viele andere Vertreter seines Genres, wo man nur in Bild A einen Gegenstand aufsammeln und dann in Bild B wieder ablegen muß. Die Gespräche mit anderen Charakteren sind interessant und leicht abzuwickeln; bei der Gelegenheit ein Extra-Lob fürs gesamte Menüsystem. Die technische Qualität des Programms ist sehr professionell: sehr schöne, detailliert gezeichnete Grafik und wenige, aber gute Sound-Effekte überzeugen. Erstaunlich, daß beim C 64 das Spiel in den Speicher paßt und nicht ständig nachladen muß. Die Motivation ist vor allem am Anfang sehr groß, wenn man das Königreich Albareth erforscht. Später muß man immer wieder zwischen Ortschaften pendeln, die man schon kennt, um neu gewonnene Informationen einzusetzen. Der Reiz des Neuen verfliegt dann freilich etwas, nervtötend langweilig wird das Programm dadurch aber nicht.

Vor allem für Einsteiger ist Times of Lore gut geeignet, da es anfangs recht einfach ist. Man stirbt nicht alle paar Minuten, sondern kann in Ruhe das Spiel erforschen. Rollenspiel-Profis seien etwas gewarnt, denn an Komplexität kann es das Programm nicht mit "richtigen" Rollenspielen wie "Ultima V" aufnehmen. Außerdem ist beim Kampf gegen Monster richtige Joystick-Action gefragt.

Mein Fazit: Times of Lore ist keine 100 Prozent optimale, aber insgesamt gute und spielenswerte Mischung aus zwei Spielgenres.



Probleme in Albareth? Fragen Sie den Barkeeper, er rückt vielleicht einen Hinweis raus (C 64).



◀ Im Wald sind nicht nur die Räuber, sondern auch Orks und andere üble Gesellen (C 64)



GEWINN DIE ZUKUNFT

Neuromancer — die Vision der Computer-Zukunft. *POWER PLAY* verlost zehn einmalige, handsignierte Bücher und Computer-Spiele für alle Science-fiction-Fans

Neuromancer gehört inzwischen zur Pflichtlektüre jedes Computer-Freaks. Der Roman um Computerhacker gehört zu den meistverkauften SF-Büchern. Wer das Buch noch nicht hat, sollte aber nicht gleich ins Buchgeschäft stürmen. *POWER PLAY* verlost in Zusammenarbeit mit Electronic Arts, Interplay und William Gibson zehn deutschsprachige Bücher "Neuromancer". Aber das ist nicht alles: Jedes Buch wird von Autor William Gibson signiert und damit zum unbezahlbaren Sammlerstück

Und auch das ist uns noch nicht genug: Jedem Buch legen wir eine C 64-Disketten-Version vom Computerspiel "Neuromancer" bei. Auch das Spiel wird handsigniert, in diesem Fall vom Programmierteam. Die Kombination Buch und Spiel ist ein unschlagbares Team.

Um an diese einmaligen Preise heranzukommen, müßt Ihr allerdings etwas tun. Wir haben sechs Fragen zusammengestellt, die im weitesten Sinne mit Neuromancer und seinem Umfeld zu tun haben. Wer alle Fragen beantwortet und das daraus resultierende Lösungswort bis zum 15. Februar an uns einschickt, nimmt an der Verlosung teil. Es gilt das Datum des Poststempels. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. *bs*

1 Wie heißt die imaginäre, von Computern erzeugte Daten-Welt, in die sich in "Neuromancer" die Hacker des 21. Jahrhunderts versetzen? (erster Buchstabe)

2 Wie lautet der Nachname des Schriftstellers, der "Neuromancer" erdacht hat? (fünfter Buchstabe)

3 Was verlangt ein Computer oder eine Datenbank gewöhnlich, bevor es einen Benutzer per Telefon an die Daten ranläßt? (vierter Buchstabe)

4 Wie heißt der Film, in dem "Indiana Jones"-Darsteller Harrison Ford amoklaufende Roboter in Menschengestalt (sogenannte "Replikanten") jagt? (erster Buchstabe)

5 Wie heißt der Film, in dem ein Roboter-Polizist, halb Mensch, halb Maschine, ganz gründlich mit Gangstern aufräumt? (sechster Buchstabe)

6 In welcher japanischen Stadt spielt sich die Handlung von "Neuromancer" ab? (letzter Buchstabe)

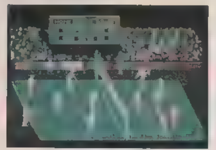
Alle Buchstaben aneinandergereiht ergeben einen Begriff, der im Buch häufig auftaucht und mit Hackern zu tun hat.

Redaktion *POWER PLAY*
Kennwort: Neuromancer
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei Munchen

Volleyball Simulator (Amiga)

Die 8-Bit-Versionen von "Volleyball Simulator" rissen uns nicht gerade zu Begeisterungsstürmen hin. Auch die neue Amiga-Umsetzung sieht nicht gerade pokalträchtig aus. Sie wurde grafisch aufgemotzt und mit guten Soundeffekten versehen, doch spielerisch hat sich wenig geändert.

Der Computergegner spielt durchaus akzeptabel, doch die eigene Mannschaft hat den spielerischen Biß einer Scheibe Knäckebrot. Wenn man dem falschen Spieler zustellt, tut der so, als wäre kein Ball vorhanden — Einsatz ist nicht programmiert. Auch das Taktik-Menü kann da nicht viel retten. Alles in allem bleibt Volleyball Simulator kein Spiel, wegen dem ich einen Hechtbagger hinlegen würde. *al*



POWER-Wertung: 39
Amiga (Atari ST, C 64, CPC)
35 Mark (Kassette), 39 bis 59 Mark (Diskette) ★ Time Warp

Daley Thompson's Olympic Challenge (Amiga)

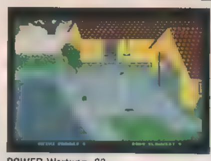
Und gleich noch ein Amiga-Sportspiel, das auf dem C 64 mehr Spaß macht. Die Umsetzung von "Daley Thompson" protzt zwar mit vielen digitalisierten Bildern, doch die dazugezeichnete Grafik ist schauerlich. Da wirkt die C 64-Version spielerisch und grafisch ausgereifter. Diese Umsetzung ist nur etwas für Amiga-Besitzer, die dringend ein Joystick-Rüttelspiel suchen. Wer technische und taktische Finessen erwartet, wird von diesem etwas eintönigen Sportspiel enttäuscht sein. *hl*



POWER-Wertung: 52
Amiga (Atari ST, C 64, CPC, Spectrum)
39 Mark (Kassette),
49 bis 75 Mark (Diskette) ★ Ocean

Street Sports Basketball (Amiga)

Das ist nun wirklich nicht mehr feierlich: Da läßt sich Epyx mit der Amiga-Umsetzung des C 64-Sportspiels "Street Sports Basketball" ein Jahr Zeit und produziert dann eine solche Katastrophe. Angesichts dieser schlampigen Adaption kann man die C 64-Version nur neidisch bewundern.



POWER-Wertung. 23
Amiga (C 64, MS-DOS)
39 Mark (Kassette),
49 bis 79 Mark (Diskette) ★ Epyx

Amiga-Besitzer müssen sich Ruckel-Scrolling und furchtbar langsame Animation gefallen lassen, die den Spielwitz größtenteils killt. Mit solchen windigen Umsetzungen sollte sich kein Programmierer an die Öffentlichkeit trauen. *hl*

Die Reise zum Mittelpunkt der Erde (Amiga)

"Noch vor Juni, Abenteurer, werden Sie den Mittelpunkt der Erde finden". Dieser markige Satz stammt aus dem Munde des Höhlenforschers Arne Saknussemms. Er allein wagte "Die Reise zum Mittelpunkt der Erde" Und da soll er auch bleiben. Das Programm ist nämlich eine ziemlich verunglückte Mischung aus einigen tollen Grafiken und weniger tollen Spielideen, die rasch für bodenlose Langeweile sorgen. Amiga-Besitzer ohne zweites Diskettenlaufwerk kommen außerdem in den zweifelhaften Genuß ständiger Diskettenwechsel: Zu Beginn des Spiels fallen ein paar Felsen von oben, denen man ausweicht. Dann kommt ein Diskettenwechsel. Man geht ein paar Schritte. Dann folgt ein Diskettenwechsel. Mammuts greifen an! Man weicht ihnen aus. Danach folgt — richtig — ein Diskettenwechsel! Spielerisch ist dazwischen nichts los, was Spaß machen würde.

Die Grafik und die digitalisierten Sounds sind noch ganz nett. Doch insgesamt bleibt "Die Reise zum Mittelpunkt der Erde" ein düsteres Stück Software, das bei mir eher die Reise zum Mittelpunkt des Papierkorbs antritt. Am ehesten noch ein Fall für Einsteiger, da die Anleitung und alle Texte auf dem Bildschirm ins Deutsche übersetzt wurden. *al*



POWER-Wertung: 22
Amiga (Atari ST, MS-DOS)
69 Mark (Diskette) ★ Chip Software

Where Time stood still (ST)

Auf 8-Bit-Computern sind 3D-Action-Adventures schon fast ausgestorben. Jetzt feiert dieses Genre mit "Where Time stood still" auf dem Atari ST eine Art Wiedergeburt. Man nehme ein Flugzeug aus den späten dreißiger Jahren und besetze es mit typischen Klischee-Figuren: der dummen Blondine, dem tapferen Pilot, dem skrupellosen Geschäftsmann und dem liebenswürdigen Jüngling. Dann lasse man den Flieger über einem Himalaya-Tal abstürzen, das so sehr von der Zivilisation abgeschieden ist, daß hier noch finstere Saurier hausen. Als Aufgabe stelle man sich die berechtigte Frage "Wie komme ich hier nur wieder raus?".

Die atmosphärische Schwarzweiß-Grafik macht einen guten Eindruck, aber ansonsten ist bei "Where Time stood still" nicht viel los. Die Raterei, welcher Gegenstand zu was gut sein kann, ist entweder kindisch einfach oder unlogisch. Dazu kommt eine recht träge Steuerung. Als Bonus hat man alle Texte auf dem Bildschirm ins Deutsche übersetzt, druckt aber zusätzlich alle Texte im Handbuch, was natürlich einiges vom Spielspaß nimmt. Fazit: Auch auf 16-Bit nichts Neues. *bs*



POWER-Wertung: 53
Atari ST (Spectrum)
35 Mark (Kassette),
69 Mark (Diskette) ★ Ocean

Action Service (ST)

Wer das zweifelhafte Vergnügen "Bundeswehr" noch vor sich hat, der bekommt mit "Action Service" einen ersten Einblick, wie's dort zugeht. Sie sind in einem Trainingscamp, wo Elite-Truppen ausgebildet werden. Ihr Training besteht aus drei Übungen (Hindernislauf, Waffenbau und Nahkampf). Ein Videorecorder, der Ihre Bemühungen aufzeichnet, soll für einen zusätzlichen Motivationsschub sorgen. Schließlich erlaubt das Construction-Set, eigene Parcours aufzubauen.

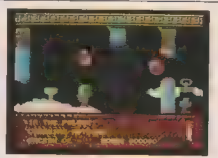
Action Service ist ein mäßiges Spiel, das technisch viel zu wünschen übrig läßt. Obwohl nur knapp ein Drittel des Bildschirms scrollt (horizontal), ruckt und zuckt es an allen Ecken und Enden. Der ohnehin äußerst zähe Spielablauf beschränkt sich auf Laufen, Springen, Krabbeln, Schießen und Ausweichen. Die Steuerung ist ziemlich nervig. *mg*



POWER-Wertung: 38
Atari ST (Amiga, MS-DOS)
69 Mark (Diskette)
Infogrames/Cobra Soft

Sorcery + (ST)

Ein 8-Bit-Klassiker sucht in leicht aufgepeppter Form nun den Atari ST heim: "Sorcery +" ist ein ödes Action-Adventure, das sich auf Herumfliegen und Einsammeln sowie Ablegen von Gegenständen beschränkt. Kombinationsgabe ist so gut wie gar nicht gefragt. Man muß nur aufpassen, daß man von den zwei bis drei Gegnern, die immer auf dem Bildschirm herumschwirren, nicht berührt wird. Das Spielprinzip wirkt mittlerweile ziemlich angestaubt. *mg*



POWER-Wertung: 43
Atari ST (Amiga, MS-DOS)
69 Mark (Diskette) ★ Virgin

Elemental (ST)

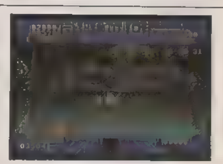
Rechtzeitig zu den langen Winterabenden gibt es eine neue Geschicklichkeits-Grübelei für den ST. "Elemental" bietet 32 Levels, die jeweils so groß wie der Bildschirm sind. Gescrollt wird nicht. Sie steuern ein kleines rundes Ding, das auf der Flucht vor nicht identifizierbaren Lebewesen ist, die ihm auf Schritt und Tritt folgen. Ihre Aufgabe ist es nun, mit der Spielfigur bestimmte Felder zu berühren. Es erscheint dann woanders ein Gegenstand, den man zunächst aufsammelt und später wieder ablegt. Berührt ein Feind dieses Objekt, verwandelt es sich in eine Pille, die Sie wiederum aufnehmen und auf ein anderes Feld bringen müssen. Dummerweise bewegen sich Ihre Feinde genauso schnell wie Sie selber und laufen schnurstracks auf Ihre Spielfigur zu. Entwischen kann man den Jungs kaum.

Elemental basiert zwar auf einer ganz netten Spielidee, ist aber eindeutig zu schwierig. Das führt dazu, daß schon nach kurzer Spielzeit Frust aufkommt und man die Diskette am liebsten dem Hund zum Knabbern geben würde. Erwähnenswert sind die glasklaren Digi-Soundeffekte, die sehr gut klingen. Die Grafik ist dagegen eher schlicht. *mg*

POWER-Wertung: 43
Atari ST
69 Mark (Diskette) ★ Lankhor

Terrorpods (C 64)

Auf der Packung steht ganz groß: "Die 8-Bit-Version, von der man sagte, daß man sie nicht programmieren könne". Stimmt genau, denn die C 64-Umsetzung von "Terrorpods" hat mit dem 16-Bit-Vorbild nicht mehr viel zu tun. Sie ist ein lasches Actionspiel, das mit dem packenden Strategiespiel auf ST und Amiga nur noch den Namen gemeinsam hat. Oder anders ausgedrückt: Die Grafik hat man übernommen, die Spielidee aber total umgekrempelt. Anstelle von Taktieren, Handeln und Nachdenken fährt man jetzt nur noch öde in der Gegend rum, tankt hin und wieder auf und schießt mit Raketen auf die bösen Terrorpods. Gähn! Hier haben sich die Programmierer wirklich nicht mit Ruhm bekleckert. *bs*



POWER-Wertung: 32
C 64 (Amiga, Atari ST, Spectrum)
35 Mark (Kassette),
49 bis 79 Mark (Diskette)
Melbourne House/Psygnosis

Professional Skateboard Simulator (C 64)

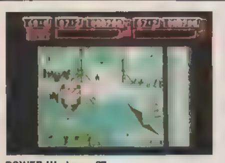
Eine Simulation ist das nun wirklich nicht, aber trotzdem ein tolles Geschicklichkeitsspiel. Zweimal acht Strecken, jeweils eine in 3D und eine aus der Vogelperspektive, fordern die Geschicklichkeit aller Joystick-Schwinger. Auf den Strecken muß man abwechselnd Fahnen einsammeln oder durch Tore fahren. Dabei wird fließend in alle Richtungen gescrollt. Die Grafik ist überdurchschnittlich, die Musik sehr fetzig und der Schwierigkeitsgrad sehr hoch. Auch wenn sich von Strecke zu Strecke wenig ändert, bereut man doch keinen Pfennig, den man für dieses schwungvolle Billigspiel ausgegeben hat. *bs*



POWER-Wertung: 68
C 64 (Spectrum)
15 Mark (Kassette) ★ Code Masters

Professional Ski Simulator (C 64)

Und noch ein Simulator, der keiner ist. Mit Mini-Sprites rutscht man eine 3D-Strecke herunter, die zeichnerisch gut getroffen ist. Der Sound ist in Ordnung, spielerisch tut sich hier aber wenig. Am meisten Spaß macht der "Professional Ski Simulator", wenn zwei Spieler gleichzeitig die Piste plätten. Kein Programm, das man unbedingt haben muß, aber für wenig Geld ein ganz nettes Spiel. *bs*



POWER-Wertung: 37
C 64 (CPC, Spectrum)
15 Mark (Kassette) ★ Code Masters

Pulse Warrior (C 64)

Bei Billigspielen wird man meistens nicht gerade mit originellen Spielideen



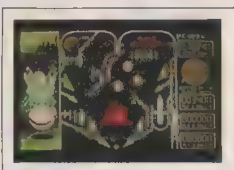
POWER-Wertung: 64
C 64 (Spectrum)
10 Mark (Kassette) ★ Mastertronic

verwöhnt. Bei "Pulse Warrior" sieht das erfreulicherweise anders aus: Mit einem kleinen beweglichen Spiegel muß man Laserstrahlen ablenken, so daß sie in Verstärker laufen und schließlich als gebündelte Laserpower ein fieses Alien erlegen. Dabei sollte man vorsichtig sein, daß man keine Patroullien-Aliens berührt oder zuviele Strahlen reflektiert. Beides führt zu einer ungemütlichen Explosion. 64 Sektoren sind zu räumen, bevor man seine Aufgabe als beendet ansehen kann.

Mit leicht abstrakter, aber schön anzusehender Grafik und einer guten Steuerung macht "Pulse Warrior" eine Zeitlang Spaß, wenn auch langfristig nicht allzuviel los ist. Das Spiel ist nicht sehr schwer und deshalb auch für Einsteiger geeignet. *bs*

Advanced Pinball Simulator (CPC)

Code Masters bringt ein weiteres Kapitel aus der allseits beliebten "Simulator"-Serie. Diesmal wird ein waschechter Flipper verhackstückt. Simuliert wird jedoch nicht übermäßig gut: Der Ball hopst etwas holprig über den Bildschirm. Auch die Maße



POWER-Wertung: 39
CPC (C 64, Spectrum)
15 Mark (Kassette) ★ Code Masters

sind merkwürdig. Er ist übermäßig breit und würde wohl den Platz von drei Flippern brauchen. Grafik und Sound sind anständig, aber auf Dauer macht das Geflippere matt. Nett sind der Zwei-Spieler-Modus und die völlig überflüssige, aber unterhaltsame Hintergrund-Story. Man sollte gut abwägen, ob man lieber in der Kneipe nebenan 15mal "richtig" flippert, oder sich diesen Simulator kauft. *al*

Rockford (CPC)

Auch wenn's billig ist: laßt die Finger davon. Die Grafik der CPC-Version von "Rockford" ist fuzzlig, die Sounds schlabbrig und die Spielbarkeit läßt selbst alte "Boulder Dash"-Fans erschauern.

Den Vogel schießt das hypermiese Scrolling ab. Meistens rauscht die Spielfigur über den Rand hinaus, während sich der Bildschirm ein paar Pixel wegruckt. Während dieser Zeit fällt die Spielfigur mit Sicherheit einem Stein zum Opfer. "Rockford" gerät dadurch in den Dunstkreis schlimmster Unspielbarkeit. *al*

POWER-Wertung: 24
CPC (Amiga, Atari ST, Atari XL/XE, C 64, Spectrum)
15 Mark (Kassette), 59 Mark (Diskette)
Mastertronic

Space Quest II (MS-DOS)

Bei der amerikanischen Softwarefirma Sierra gibt es anscheinend ein ehernes Gesetz: Alles, was hinten "Quest" heißt, bekommt mindestens einen Nachfolger. Nach diversen "King's Quest"-Teilen und noch vor "Police Quest II" wurde der Nachfolger zum Science-fiction-Abenteuer "Space Quest" veröffentlicht. In der zweiten Folge greift der galaktische Bösewicht Sludge Vohaul zu seiner übelsten Waffe: Er will die Welt mit Versicherungs-Vertretern überschwemmen. Der Spieler versucht, mit einer Mischung aus Steuer-Präzision und Köpfchen den Bösen in seine Schranken zu treiben. Das Abenteuerspiel ist nett aufgemacht, und ist für erfahrene Abenteurer mit Englischkenntnissen ein gut verdaulicher Happen. Das Programm läuft unter CGA (scheußlich) und EGA (annehmbar). Neben drei Disketten findet man ein ein witziges Comicbuch in der Packung. *al*

POWER-Wertung: 69
MS-DOS (Amiga, Atari ST)
69 bis 79 Mark (Diskette) ★ Sierra

Apollo 18 (MS-DOS)

Hoppla ... hat da jemand den C 64-Emulator für MS-DOS-PCs entdeckt? Auf einem PC mit EGA-Karte sind Grafik und



POWER-Wertung: 43
MS-DOS (C 64)
39 Mark (Kassette),
49 bis 79 Mark (Diskette) ★ Accolade

Spielprinzip der Weltraumbummelei "Apollo 18" mit dem C 64-Original nahezu identisch. Auf die stilvoll genuschelte Sprachausgabe muß man bei der PC-Umsetzung allerdings verzichten. Wehe dem, der nur eine CGA-Karte hat, denn dann sieht die Gafik wesentlich müder aus.

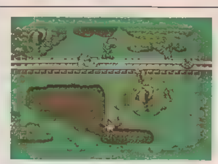
Wer sich von Apollo 18 eine anspruchsvolle Simulation erwartet, sollte die Finger von der Diskette lassen. Das Programm bietet mehrere sehr eindrucksvoll aufgemachte, aber letztendlich simple Geschicklichkeits-Tests. Für Gelegenheitsspieler und Einsteiger durchaus empfehlenswert, doch Profis werden sich hier rasch langweilen. *hl*

Rescue Mission (Sega)

Neue Munition für die Sega-Lichtpistole: In "Rescue Mission" müssen Sie einem Militärarzt, der an der Front Verwundete aufliest, Rückendeckung geben. Der Mediziner fährt mit einem Handwagen auf Eisenbahngleisen entlang und wird von allen Seiten angegriffen und beschossen Nur wenn Sie die Gegner rechtzeitig mit der Lichtpistole treffen, erreicht er unbeschadet das Hauptquartier. Es gibt fünf verschiedene Missionen, die unterschiedliche Hintergrundgrafik und immer neue Gefahren bieten. Zu Beginn des Spiels kann man noch den Schwierigkeitsgrad einstellen (drei Stufen).

Rescue Mission kommt nicht an die Lichtpistolen-Spiele "Shooting Gallery" und "Gangster Town" heran. Wenn man von der überharten Handlung absieht, bleibt eine etwas überdurchschnittliche Ballerei, die so lange Spaß macht, bis man alle Levels gesehen hat. Die Grafik ist farbenfroh und gut gezeichnet. Musikalisch hat Rescue Mission allerdings weit weniger Qualität zu bieten. Wie gewohnt quält sich eine langweilige Melodie aus dem Lautsprecher des heimischen Fernsehapparates heraus. Danach flaut die Motivation gewaltig ab.

Rescue Mission, das nur in Verbindung mit der Lichtpistole läuft, wird nicht von Sega Deutschland vertrieben. Man kann es nur bei Spezialversänden kaufen, die aus England oder Amerika importieren. *mg*



POWER-Wertung: 55
Sega Master System + Lichtpistole
zirka 90 Mark (Mega Cartridge) ★ Sega

Chrono Quest

Atari ST (Amiga)
79 Mark (Diskette) • Psygnosis

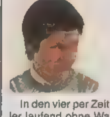
Grafik	77
Sound	[illegible]
Power-Wertung	42

Frankreich, 1922. Als Sie mal wieder bei Ihrem Vater im Familienschloß vorbeischauen, finden Sie nur seine Leiche. Der Mörder ist der geldgierige Diener Richard, der sich mit einer von Papi entwickelten Zeitmaschine in das Jahr 2125 abgesetzt hat.

Um ihn seiner gerechten Strafe zu übergeben, müssen Sie Richard schleunigst in das Jahr 1922 zurückbringen. Aber um in das Jahr 2125 reisen zu können, brauchen Sie eine spezielle Lochkarte, die Richard in vier verschiedenen Zeitaltern, von der Steinzeit bis zum Mittelalter, versteckt hat.

"Chrono Quest" ist ein Grafik-Adventure, das mit der Maus gesteuert wird. Die Tastatur wird kein einziges Mal während des Spiels angerührt. Befehle werden über eine Symbol-Leiste am rechten Bildschirmrand gegeben. Um Gegenstände zu untersuchen, kann man mit der Maus direkt in das Bild hineinklicken

Am unteren Bildschirmrand erscheinen Symbole für alle aufgenommenen Gegenstände; rechts unten ist eine Kompaßrose, auf der Sie bestimmen, in welche Richtung gegangen wird. Jedes der sechs Zeitalter hat knapp 15 unterschiedliche Räume. Das Spiel und die Anleitung wurden recht gut, aber leider nicht ganz fehlerfrei ins Deutsche übersetzt. *bs*



Massig schöne Grafik macht noch lange kein gutes Spiel Und wenn man schon ein Adventure programmieren will, dann sollte man sich auch ein paar gescheite Puzzles ausdenken. Im gesamten ersten Teil (dem Schloß, 1922) gibt es ein einziges richtiges Rätsel, dessen unlogische Lösung man nur durch Probieren herausfindet (oder man guckt mal bei den Power-Tips dieser Ausgabe nach)

In den vier per Zeitmaschine erreichbaren Zeitzonen wird der Spieler laufend ohne Warnung umgebracht, wenn er bestimmte Räume betritt. Das regt mich ganz besonders auf, weil das Laden eines Spielstands ziemlich umständlich ist. Dazu kommen einige Unstimmigkeiten in der Benutzerführung, recht lange Ladezeiten bei Spielbeginn und ein ziemlich dämlicher Kopierschutz, bei dem nicht eindeutig zuzuordnende Farben auf der Packung abgefragt werden

Insgesamt bleibt Chrono Quest nur ein schönes Grafikdemo mit ein paar unlogischen Puzzles, die niemanden richtig reizen werden.



◀ **Betätigt man einen Schalter, wird der Schrank zum Geheimgang (ST).**



SPRINGBOARD DIVING (KUNSTSPRINGEN)
Ein kühler Kopf, totale Konzentration, Timing auf Bruchteile von Sekunden und ein nicht geringes Maß an künstlerischem Talent bestimmen die Punktzahl bei dem Versuch, den Sprung so perfekt wie menschenmöglich auszuführen
CBM 64
CBM 64
UNEVEN PARALLEL BARS (STUFENBARREN) – Balance, Kraft und künstlerisches Talent sind die unerläßlichen Faktoren, die diesen Wettkampf vielleicht zum anspruchsvollsten, ausdrucksvollsten und aufregendsten des Kunstturnens machen
IBM PC
HAMMER THROW (HAMMERWERFEN) Eine spektakuläre Prüfung menschlicher Leistungsfähigkeit. Man fühlt, wie sich beim Schleudern des Hammers jeder Muskel anspannt. Dann, wenn die Fliehkraft das Ruder übernimmt, gilt es, den besten Moment zur Freigabe ganz genau zu erwischen, um mit einem prachtvollen Wurf die begehrte Medaille zu erkämpfen!
CBM 64
CBM 64
IBM PC
(HÜRDENLAUF) Geschwindigkeit, Kraft, Rhythmus. Drei Voraussetzungen für einen Wettkampf, der zu den härtesten Laufdisziplinen gehört. Es gilt, schnell zu sein und seine Schritte exakt vorauszuberechnen. Schon der kleinste Fehler genügt, und nicht nur die Medaille ist verloren, sondern das Rennen ist gelaufen.
© 1988 Epyx Inc. Alle Rechte vorbehalten. Epyx ist ein eingetragenes Warenzeichen der Nummer 1195270
U.S. GOLD
Hergestellt und vertrieben mit Genehmigung der Epyx Inc. von U.S. Gold Limited 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX, England.
In diesen Wettkämpfen findet der Ehrgeiz von Sportlern aus aller Herren Länder seinen Höhepunkt. Denn hier hat sich die Sportlerelite der Welt versammelt, um die einmalige Gelegenheit wahrzunehmen, im Kampf um die begehrtesten Titel seit Menschengedenken gegeneinander anzutreten. Nun bietet Epyx, einer der bekanntesten Hersteller von Computer Simulationsspielen, auch Ihnen die Chance, sich in acht Disziplinen mit der Weltspitze zu messen. Disziplinen, in denen Mut und Können bis an die Grenzen der Belastbarkeit getestet werden! Beweglichkeit und Schnelligkeit sind hier gefragt. Absolute Präzision und Nerven aus Stahl sind unabdingbar. Kraft, Durchhaltevermögen, künstlerische Fähigkeiten sowie hervorragende Körperbeherrschung sind Voraussetzung. Und vor allem braucht man den Willen und die Entschlossenheit zu siegen.
● Acht harte Wettkämpfe ● Eröffnungs- und Abschlußzeremonien
● Mehrere Spieler gegeneinander oder einer gegen den Computer
● Einzigartige "Ich"-Perspektive, mit der man die eigene Leistung beurteilen kann
EPYX


TM
CBM 64
ARCHERY (BOGENSCHIESSEN) Ein starker und ruhiger Arm und ein scharfes Auge sind für den Erfolg in diesem Wettkampf, der im wesentlichen jahrhundertealte Techniken mit der Technologie des 20. Jahrhunderts verbindet, unabdingbar.
CBM 64
CBM 64
RINGS (RINGE) Ein Turnwettkampf, der die Köperbeherrschung am anspruchsvollsten Turngerät, das je entworfen wurde, auf die Probe stellt. Beweglichkeit, fließender Bewegungsablauf, statische Kraft und Kraft in der Bewegung machen das Ringturnen zu einer einzigartigen Gymnastikübung für Männer. Hier werden die allerhöchsten Anforderungen gestellt.
CBM 64
CBM 64
IBM PC
POLE VAULT (STABHOCHSPRUNG) – Ein Wettkampf, der sowohl Können als auch Mut erfordert! Das Beschleunigen auf der Anlaufbahn, das Aufsetzen des Stabs und der Schwung in die Höhe – allein auf Kraft und Technik kommt es an, wenn sich der Körper streckt in dem dramatischen Versuch, das fast Unmögliche zu vollbringen und die Stange nicht zu streifen.
IBM PC
VELODROME SPRINT CYCLING (VELODROM-RADRENNEN) Ein harter körperlicher und psychischer Kampf, in dem es auf die Fähigkeit, den Gegner zu überlisten und die Kraft, die Ziellinie vor ihm zu erreichen, in fast gleichem Maße ankommt.
„Die acht Disziplinen und die Präsentation machen einen sehr professionellen Eindruck. Für Freunde von Sportspielen ist Summer Edition ein klares Muß. Die Steuerung ist ausgefeilt und anspruchsvoll, die Sportarten verlangen neben Geschick auch ein wenig taktisches Gespür.“ Power Play
Verfügbar für:
CBM 64/128 • IBM\Kompatible
Bald Verfügbar:
Amiga • Atari ST • Schneider CPC • Spectrum 48/128K, +2, +3
Vertrieb Rushware, 4044 Kaarst 2 Mitvertrieb MICRO-HÄNDLER Distribution in Österreich Karasoft in der Schweiz Thali AG

Das Thalamus-Trio

Falls Ihnen das Wort bekannt vorkommt: der "Thalamus" ist laut Duden ein Teil des menschlichen Zwischenhirns — und gleichzeitig der Name eines Softwarehauses, das seit zwei Jahren tolle Actionspiele produziert.



Paul Cooper: "Wir lassen uns viele Monate Zeit, um jedes einzelne Spiel durchzutesten."

John Harries: "160 Schüsse gleichzeitig bei 'Armalyte' — das soll uns einer nachmachen."



Rob Stevens: "Nach 'Barbarian II' versuche ich mein Glück mit schneller 3D-Grafik für den C 64."

Erfolgreiche Softwarehäuser erkennt man meist daran, daß sie sehr viele Spiele auf den Markt bringen, Spielhallen-Automaten umsetzen und auf Ausstellungen mit besonders großen Ständen protzen. Thalamus ist da ganz anders: In drei Jahren erschienen von dieser Firma nur sechs Spiele, keines davon hat was mit einem Automaten zu tun und auf Ausstellungen, wie beispielsweise der PC-Show in London, begnügt man sich mit wenigen Quadratmetern.

Trotzdem hat Thalamus unter Spiele-Freaks einen guten Ruf. "Delta" und "Quedex" standen vor knapp zwei Jahren ganz oben auf der Beliebtheits-Skala, heute sorgen "Hawkeye" und "Armalyte" für viel Wirbel. Deswegen verschlug es Boris Schneider für einen Tag ins englische Aldermaston (liegt zwischen Oxford und London), wo er Thalamus auf die Finger sah und sich über die neuen Projekte informierte.

1986 wurde Thalamus vom englischen Zeitschriftenverlag Newsfield ("Zzap 64", "Games Machine") als unabhängige Softwarefirma gegründet. Gary Liddon und Andrew Wright leiteten die Firma einige Monate lang, um dann neue Wege zu gehen. Als neuer Chef kam Paul Cooper, ehemals bei "Electric Dreams" und "Micropool", und regelte über ein Jahr lang ganz alleine die Geschäfte von Thalamus.

In dieser Zeit kam Thalamus auch mit einem einzigen Programmierer aus: dem Finnen Stavros Fasoulas. Stavros hatte ein Actionspiel namens "Sanxion" geschrieben und sich im Sommer 1986 an die Redakteure von Newsfield gewandt, damit diese ihm bei der Wahl eines Softwarehauses helfen konnten — genau an dem Tag, an dem man bei Newsfield die Gründung von Thalamus beschlossen hatte. Stavros vertraute auf das Know-how der Newsfield-Leute und nahm deren Angebot gleich an. Nach "Sanxion" kamen "Delta" und "Quedex", die Stavros ebenfalls im Alleingang programmierte.

Paul suchte in der Zwischenzeit nach weiteren Programmierern, denn er wußte, daß Stavros kurz nach der Fertigstellung von Quedex für 15 Monate ausfallen würde: das finnische Militär zog ihn zum Wehrdienst ein. Dank Thalamus' gutem Ruf wurde Paul sehr schnell fündig. Der Engländer Martin Walker entwickelte für ihn "Hunter's Moon", ein englisches Programmierteam namens "Cyberdyne" arbeitete an einem Actionspiel namens "Armalyte" und in Holland stieß Paul auf die "Boys Without Brains", die gerade mit "Hawkeye" begonnen hatten.

Paul kam mit dem Chef von Cyberdyne Systems, John Harries, so gut aus, daß er ihn als Technischen Leiter von Thalamus einstellte. John wechselte Anfang 1988 zu Thalamus, als er das Grundgerüst für Armalyte beendet hatte (Scrolling, Sprite-Routinen etc.), so daß sich der Rest des Teams auf das eigentliche Spiel stürzen konnte. John ist stolz auf seine Routinen: "Armalyte verwaltet bis zu 160 Schüsse gleichzeitig, komplett mit Kollisionsabfrage. Das gab es bisher noch nie."

Das jüngste Mitglied des Thalamus-Trios ist Rob Stevens, genannt der "Axt-Schwinger", weil er vorher für Palace "Barbarian II" programmiert hatte. Er arbeitet gerade an der ehrgeizigen Aufgabe, ein schnelles 3D-Spiel für den C 64 zu produzieren.

Inzwischen kann sich Thalamus über Programmierer-Mangel nicht beklagen. John Harries: "Auf der PC-Show haben uns etwa hundert Programmierer angesprochen. Darunter war allerdings fast niemand, von dem wir glauben, daß er unseren Qualitäts-Ansprüchen genügt.

Dennoch werden nächstes Jahr mindestens vier neue Thalamus-Spiele erscheinen. "The Search for Sharla" (Amiga, ST) wird Thalamus erstes Grafik-Adventure. "Bamboo" (C 64, Amiga, ST) ist das neue Spiel von den Boys without Brains. "Xenodrome" (Amiga, ST) wird ein Plattform-Actionspiel und "HEL" (C 64) soll ein "klassisches" Actionspiel nach Art von "Scramble" und "Nemesis" werden. Dazu kommen Umsetzungen der Titel "Sanxion", "Quedex", "Hunter's Moon", "Hawkeye" und "Armalyte" für Amiga, Atari ST und Spectrum.

Das Erfolgsrezept von Thalamus kann Paul Cooper in wenigen Worten zusammenfassen: "Weniger Produkte machen, dafür mehr Zeit lassen". So manches Spiel von Thalamus wurde mehrere Monate lang getestet und immer wieder leicht geändert, bis es endlich auf den Markt kam. In dieser langen Testphase wird das Programm auf hohen Spielspaß und ausgeglichenen Schwierigkeitsgrad getrimmt. Paul: "Es kann über ein Jahr dauern, bis eines unserer Spiele ganz fertig ist. Andere Softwarehäuser lassen sich einfach nicht soviel Zeit. Wir haben auch den Mut, etwas in den Papierkorb zu werfen, wenn wir nicht zufrieden sind."

Kann man sich so lange Entwicklungszeiten überhaupt finanziell leisten? Paul meint dazu: "So teuer ist das gar nicht. Wir zahlen den Programmierern weniger Vorschuß, geben ihnen aber eine hohe Gewinnbeteiligung. Unsere Programmierer haben also hohes Interesse, einen Hit abzuliefern, weil sie dann viel mehr verdienen. Es gibt Softwarefirmen, die den Programmierern sehr viel im voraus zahlen, egal, welche Qualität abgeliefert wird. Das sieht man dann am fertigen Produkt."

Paul schließt nicht aus, daß Thalamus eines Tages einen Spielautomaten umsetzen wird. "Bisher wurden Automaten-Lizenzen immer an den Meistbietenden vergeben; da blieb den Softwarefirmen nicht viel Geld übrig, um nachher die Programmierer zu finanzieren. Aber inzwischen sind einige Automaten-Firmen daran interessiert, daß die Qualität der Heimcomputer-Umsetzungen steigt Das heißt, daß vielleicht schon bald der Preiskrieg um Automaten aufhört Wir stehen schon mit einigen Herstellern in Verhandlungen. Konkreteres wird man aber erst Ende 1989 sagen können."

bs



Action . . . Simulationen . . .
Abenteuer . . .
Großer Electronic Arts Wettbewerb: Okt./Nov. 1988
Fragen Sie Ihrem Fachhändler
SKATE OR DIE.
"Ein Spiel ohne Makel, eine Animation weich wie Seide, ein brillanter Titletune und einfach genug, um sofort drauflos zu spielen. Ohne Zweifel eine hervorragende Sport-Simulation."
ZZAP (Zzap Sizzler).
CHUCK YEAGER'S ADVANCED FLIGHT TRAINER.
"Die Vielseitigkeit und Abwechslung machen für mich den AFT zur Top-Simulation des Jahres."
POWERPLAY 1/88
THE BARD'S TALE III.
"Ein Ereignis, das von vielen Rollenspielfans schon sehnsüchtig herbeigefiebert wurde!"
ASM 8+9/88
WASTELAND.
"Wasteland ist ein Programm für Rollenspiel-Feinschmecker, das auch Adventure-Fans gefallen dürfte."
POWERPLAY 6/88.
ELECTRONIC ARTS
WASTELAND
XTRAVAGANT!
RIGINALGETREU!
UFREGEND!
ELECTRONIC ARTS
ELECTRONIC ARTS
Electronic Arts stellt Unterhaltungssoftware für fast alle Formate her.
Die Electronic Arts Produkte werden von RUSHWARE vertrieben.
Mitvertrieb: MICROHÄNDLER. Schweiz: THALI AG. Österreich: KARASOFT.

Sensation: Japan-Adapter für Nintendo

Ausländische Module laufen normalerweise nicht auf deutschen Nintendo-Grundgeräten. Doch mit einem neuen Adapter kann man einen großen Teil der japanischen Cartridges verwenden.

Nintendo-Besitzer dürfen sich auf ein verspieltes Weihnachten freuen. Zwar erscheinen dieses Jahr wahrscheinlich keine deutschen Module mehr für das Nintendo Entertainment System, dafür gibt einen Adapter, mit dem etliche japanische Nintendo-Module auf deutschen Grundgeräten laufen. Dummerweise treten bei manchen Spielen wie zum Beispiel "Salamander" NTSC-Probleme auf (einige Programme lassen sich gar nicht starten, bei anderen ist das Bild verzerrt). Zudem muß man sich mit japanischen Anleitungen und manchmal sogar japanischen Texten auf dem Bildschirm abfinden. Alle in dieser *POWER PLAY* getesteten Nintendo-Module laufen nur in Verbindung mit dem Adapter.



Der Japan-Adapter und ein angestöpseltes japanisches Modul sind genau so groß wie ein "normales" deutsches Cartridge

Die negative Überraschung ist der ziemlich hohe Preis von zirka 90 Mark. Der Adapter und dazu passende japanische Module werden vom Computershop/Gamesworld in München angeboten. Die importierten Japan-Module kosten jeweils zirka 100 Mark. *mg*

Japan-News

Unser Korrespondent Mike George hat die allerletzten Computer- und Videospiel-Neuheiten aus Japan zusammengetragen. Ob und wann die hier erwähnten Computer und Spiele in Deutschland veröffentlicht werden, weiß im Moment niemand

— Vor kurzem wurde mit dem X68000 von Sharp ein neues Computer-System vorgestellt, das mit sagenhaften technischen Daten aufwartet 65536 Farben, Stereo-FM-Sound und eine Auflösung von bis zu 1024 x 1024 Pixel sprechen für sich. In der Minimal-Austattung (also ohne Festplatte und Monitor) kostet das Gerät mit eingebauter Textverarbeitung umgerechnet um die 2000 Mark. An Spielen sind bereits "Dragon Spirit", "Top Speed", "Salamander" und "Arkanoid 2" erhältlich. Unterschiede zu den Automaten-Vorbildern soll es keine geben.

— Noch vor Weihnachten kommt in Japan das neue Videospiel-System von Sega auf den Markt. Es heißt "16-Bit-Mega Drive" und sieht einem CD-Spieler verflixt ähnlich. Für Prozessor-Power sorgen ein Z80 und ein 68000. Weiterhin bietet es 512 Farben, von denen bis zu 64 gleichzeitig auf dem Bildschirm zu sehen sind. Die Auflösung beträgt 320 x 224 Pixel und bis zu 2048 Sprites können dargestellt werden. Laut japanischen Fachzeitschriften sind die Sound-Fähigkeiten der neuen Sega-Konsole überragend. An Spielen sind momentan "Super Thunderblade", "Space Harrier II" und "Altered Beast" erhältlich. Mit Hilfe eines Adapters laufen auch die Module für das Sega Master System. Die obligatorischen Joypads bieten diesmal sogar drei Feuerknöpfe. An Zusatz-Hardware wird es unter anderem ein 3½-Zoll-Laufwerk geben.

— Im Frühjahr '89 stellt Nintendo seine neue Videospiel-Konsole vor. Alle Module für das alte Nintendo-System sollen darauf laufen. Als Prozessor dient der 65816, die 16-Bit-Version der 6502. Das Motto bei der Software lautet: Klasse statt Masse.

— Die japanische Firma Sunsoft hat von Sega die Rechte erworben, die Sega-Spielhallen-Hits für das Nintendo Entertainment System umzusetzen. "Alien Syndrome" und "Fantasy Zone" sind soeben erschienen.

— aktuelle japanische Videospiele-Charts:

1. Y's (Victor)
2. Dragon Ball (Bandai)
3. Famicom Wars (Nintendo)
4. High School Dodge Ball (Tecmo)
5. Soccer League Winners Cup (Data East)

— Das Sega Master System verliert in Japan weiter an Boden. Zudem läßt die Qualität mancher neuen Spiele nach Meinung der Fachpresse zu wünschen übrig. "R-Type" für Sega (soll in Deutschland Anfang '89 erscheinen) schnitt im Test zum Beispiel ziemlich schlecht ab. *M. George/mg*

Ein Joystick für alle Fälle

Sega-, Nintendo- und Computer-Freaks aufgepaßt. Der CWM-Versand in Vienenburg bietet mit dem Freedom Stick von Camerica einen Luxus-Joystick an, der dank mehrerer Stecker sowohl für das Sega- und Nintendo-Videospiel als auch für alle gängigen Computer geeignet ist. Doch damit nicht genug der Besonderheiten: Zudem arbeitet er auf Infrarot-Basis. Kabelgewirr gehört ab sofort der Vergangenheit an.

Vom Design und den Features her ähnelt der Joystick dem NES Advantage, den wir in der letzten Ausgabe vorgestellt haben. Neben dem Joystick, den beiden Feuerknöpfen und den Select- und Start-Tastern (speziell für Nintendo) wird außerdem Dauerfeuer und Spielerumschaltung geboten (das Umstöpseln der Stecker entfällt somit). Mit dem Dauerfeuer waren wir allerdings nicht ganz zufrieden. Erstens ist es nicht stufenlos regelbar, und zweitens gibt es nur einen Schalter für beide Feuerknöpfe. Der Joystick arbeitet mit Mikroschaltern, ist allerdings ziemlich schwergängig. Um ihn in eine Richtung zu drücken, braucht es einen ordentlichen Kraftaufwand.

Insgesamt macht das Joyboard keinen so robusten Eindruck wie der NES-Advantage.



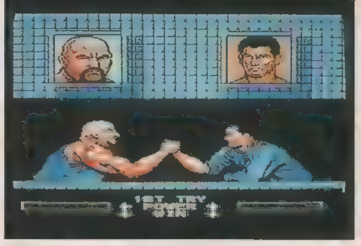
Der "Freedom Stick" paßt sowohl an die Sega- und Nintendo-Konsolen als auch an alle gängigen Computer-Systeme

Wer sowohl das Sega- als auch das Nintendo-System zu Hause hat, schlägt mit diesem Joystick zwei Fliegen mit einer Klappe. Der Freedom Stick kostet zirka 120 Mark und ist damit etwa so teuer wie der NES-Advantage. *mg*

Track & Field II

Nintendo Entertainment System + Japan-Adapter
zirka 100 Mark (Modul) ★ Konami

Grafik	72	
Sound	74	
Power-Wertung	72	



Kräftige Männer, viel Muskeln und ein Krampf im Zeigefinger

Die Olympischen Spiele sind zwar schon vorbei, doch die Welle der Sport-Simulationen ist noch nicht versandet. Für Nintendo-Besitzer kommt von Konami "Track & Field II", das gleich 15 Disziplinen zu bieten hat. In folgenden Sportarten werden von Euch Höchstleistungen gefordert: Fechten, Dreisprung, Schwimmen, Turmspringen, Tontaubenschießen, Hammerwerfen, Taekwando, Stabhochsprung, Kanuslalom, Bogenschießen, Hindernislauf, Drachensegeln, Armdrücken, Reckturnen und Pistolenschießen. Bei vielen Disziplinen läuft es darauf hinaus, daß man durch schnelles Feuerknopfdrücken Tempo macht. Meistens muß dann zum richtigen Zeitpunkt der zweite Feuerknopf gedrückt werden, um eine bestimmte Handlung auszulösen. Bei anderen Sportarten wie Tontaubenschießen oder Turmspringen kommt es auf schnelle Reaktionen an. Schließlich ist auch Geschicklichkeit und ein Schuß Taktik bei manchen Disziplinen gefragt (zum Beispiel beim Bogenschießen).

Bis auf drei Sportarten dürfen bei Track & Field II zwei Spieler nur hintereinander antreten. Um für den großen Olympischen Wettkampf gerüstet zu sein, kann man bis auf wenige Ausnahmen jede Disziplin anwählen. Das Training ist auch bitter nötig, denn im Wettkampf werden hohe Anforderungen gestellt. Wer die geforderten Leistungen nicht erzielt, darf nicht weitermachen. *mg*



Den goldenen Feuerknopf für besonders innovatives Spieldesign bekommt Konami für Track & Field II zwar nicht, aber eine schöne Sportspiel-Sammlung ist dieses Modul allemal. Wenn auch ein paar Disziplinen wie Fechten oder Stabhochsprung recht lasch sind, so gleichen das die anderen leicht wieder aus. Die Mischung aus sturen Feuerknopf-Dauerdruck- und Geschicklichkeits-Disziplinen ist ausgesprochen lecker. Für einen zusätzlichen Motivationsschub sorgt der Olympia-Modus, der ein ganz schön harter Brocken ist. Nicht umsonst bekommt man nach einigen geschafften Disziplinen ein Paßwort, so daß man nicht immer wieder von vorne beginnen muß. Die Aufmachung ist überhaupt recht edel. Angefangen von der guten Grafik bis hin zur tollen Sprachausgabe. Kommandos wie "On your marks" oder "Qualified" sind gut verständlich (zum Glück in Englisch und nicht in Japanisch)

Contra

Nintendo Entertainment System + Japan-Adapter
zirka 100 Mark (Modul) ★ Konami

Grafik	84	
Sound	72	
Power-Wertung	88	

Rauchende Maschinengewehre, überhitzte Laser, knallharte Action — in "Contra" geht's nicht gerade zimperlich zu. Wie in dem gleichnamigen Spielautomaten ballern sich ein oder zwei Spieler den Weg durch Dschungel, Tunnel und ewiges Eis.

In vier der sechs Levels laufen Sie eine scrollende Landschaft entlang. Dabei schießen die Superhelden massig Außerirdische und deren Einrichtungen ab, weichen Schüssen aus und springen von engen Plattformen. Alle Nase lang fallen eingepackte Extras vom Himmel, die man erst aufschießen muß, bevor man sie benutzen kann. Im "Extrawaffen-Geschenk-Set" findet man feine Sachen wie Flammenwerfer, Laser, Dreierschuß und Schnellfeuerkanonen

Zwei weitere Level entpuppen sich als muffige Tunnelsysteme. Wie beim Scheibenschießen lümmelt Ihre Spielfigur an einer Barriere und ballert an die hintere Wand. Erst muß man eine besonders gekennzeichnete Stelle treffen, um einen Raum weiterzukommen. Damit das nicht zu einfach wird, schießen die bösen Jungs zurück. Und da jede anständige Invasion mindestens einen miesgelaunten Obermotz zu bieten hat, muß man am Ende jedes Levels gegen eine waffenstarrende Festung antreten. Erfreulicherweise darf man dreimal in dem Level weiterspielen, in dem man seinen Ballermann verloren hat *al*



Bis vor kurzem gab es in Deutschland kein gutes Ballerspiel für das Nintendo — das ist jetzt vorbei. Obwohl das Spielprinzip von Contra nicht gerade taufrisch ist, macht es einen Heidenspaß. Vor allem zu zweit ist die Hölle los. Das Spiel wird mit zwei Spielern nicht etwa einfacher, sondern eher etwas hektisch. Wenn der andere alle Leben verloren hat, kann er seinem Mitspieler ein Leben abzwacken.
Vom verschneiten Planeten über einen durchwachsenen Dschungel bis zum sauberen 3D-Effekt bekommt man einige grafische Leckerbissen geboten. Die sechs großen Levels bieten genügend Spielspaß für lange, heiße Joypad-Sessions. Fazit: Ein Contra gehört in jeden Haushalt. Mein Nintendo wird auf jeden Fall in nächster Zeit damit bestückt



◀ Kein Supermann ohne einen Superballermann

Star Wars

Nintendo Entertainment System + Japan-Adapter
zirka 100 Mark (Modul) ★ Namco

Grafik	70
Sound	71
Power-Wertung	75

Eine erfreuliche Meldung für alle "Hobby-Wan-Kenobis": Den Krieg der Sterne gibt's jetzt für das heimische Nintendo. Das Modul "Star Wars" hat allerdings nichts mit dem gleichnamigen Atari-Automaten zu tun. Namco programmierte ein neue Version, die sich grob an die Handlung des Science-fiction-Films "Krieg der Sterne" hält.

Zu Beginn des Epos wird der niedliche Roboter R2-D2 von den miesen Sandleuten geklaut. Luke Skywalker grabscht sein Laserschwert und kämpft sich in bester "Adventure of Link"-Manier furchtlos durch die scrollende Wüste. Nach einem ersten Show-Down mit Papa Darth Vader fliegt man mit der Besatzung des "Millenium Falcon" los. Dann folgt ein kurzer Angriff von Raumschiffen des Imperiums, der an das gute alte "Star Raiders" erinnert. Auf dem nächsten Planeten wird weiter gehüpft, gesammelt und das Schwert geschwungen. Wenn man einen Gegner mit dem Lichtschwert getroffen hat, läßt er einen Kristall zurück. Hat man genügend eingesackt, wählt man sich ein feines Extra aus. Luke kann dann beispielsweise für eine begrenzte Zeit schießen, fliegen oder die Gegner anhalten.

Da das Modul aus Japan importiert wird, erscheinen hier und da japanische Schriftzeichen auf dem Bildschirm. Bei unserem Test konnten wir die Bedeutung der Kommentare problemlos erraten — den Japanischkurs kann man sich zumindest für die ersten Level sparen. *al*



Luke hat sich für das Modul die Haare schwarz färben lassen

Wenn Softwarefirmen sich an große Namen wagen, kommen oft noch größere Katastrophen heraus. Bei dem Star Wars-Modul fürs NES ist das anders: Auf den ersten Blick ist es ein rundum schönes Programm. Es spielt sich ein wenig wie eine Mischung aus "Kid Icarus" und "Adventures of Link". Hin und wieder wird es von deftigen Ballereinlagen aufgelockert. Vielen Spielen schadet so ein Misch-Masch, doch bei Star Wars wirkt er gut ausgeklügelt.

Mit der Zeit stößt man allerdings auf ein paar ärgerliche Kleinigkeiten, die weder der gute Sound noch die prima Grafik auffangen können. Allein die Warterei beim Vorspann, den man nicht abkürzen kann, stimmt den Spieler grimmig. Wenn man seine Leben verbraucht hat, muß man ganz von vorne beginnen, was auf Dauer fürchterlich nervt. Es gibt einfach kein Erbarmen (... und kein "Continue") in der Galaxis.

---

8 Eyes

Nintendo Entertainment System + Japan-Adapter
zirka 100 Mark ★ Seta

Grafik	64
Sound	58
Power-Wertung	60

Mit einer Hintergrund-Story können wir bei "8 Eyes" leider nicht dienen, da wir unser Japanisch-Lexikon gerade verliehen haben. Zum Glück ist die Story bei diesem Spiel nicht so wichtig. Mit etwas Fantasie findet man sich hier auch ohne Japanisch-Kenntnisse gut zurecht.

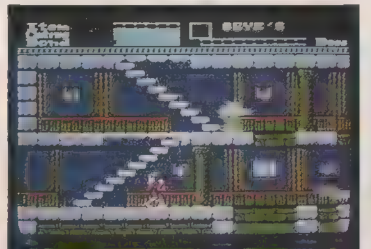
8 Eyes ist ein Geschicklichkeits-Spiel mit leichtem Adventure-Touch. Es erinnert etwas an "Castlevania" von Konami, da man hier auch durch gruselige Schlösser spaziert und mit diversen Monstern kämpft. Insgesamt gibt es acht Paläste. Zu Beginn des Spiels kann man sich davon bis auf eine Ausnahme einen aussuchen, in dem man beginnen will. Das achte Schloß bleibt allerdings so lange verschlossen, bis die sieben anderen erfolgreich durchquert wurden.

Eine Handvoll Extras (unter anderem Bumerang, Dolch, Kälteschock und Pistole), die man seinen Gegnern im Lauf des Spiels abnimmt, erleichtern den Kampf gegen die gut zwei Dutzend verschiedenen Monster ganz enorm. Wenn ein Gegner getroffen wurde, schwebt ein Kreuz in der Luft, das für frische Energie sorgt und Kraft gibt, um schwerere Waffen einzusetzen.

Dank des Paßwort-Systems muß man nicht immer wieder von vorne beginnen, wenn schon ein paar Schlösser geschafft wurden. Im Zwei-Spieler-Modus steuert der Partner einen Vogel, der die schwebenden Kreuze einsammeln darf. *mg*



8 Eyes leidet unter einer ernsten, aber zum Glück nicht tödlichen Krankheit: Auf dem Spielfeld tummeln sich mitunter einfach zu viele Monster oder Fledermäuse. Kontrollierte Handlungen sind dann ziemlich schwierig. Manche Stellen habe ich ohne Feindberührung bis heute nicht geschafft. Ansonsten gefällt mir 8 Eyes recht gut. Es hat einige verborgene Stärken, die auf den ersten Blick nicht gleich auffallen. Außerdem ist das Spiel recht komplex. Bis man sich durch die acht Schlösser gekämpft hat, dürften einige Wochen vergehen. Leider ändert sich im Lauf der Zeit nur das Aussehen und die Gefährlichkeit der Monster — das Spielprinzip bleibt gleich. 8 Eyes ist ein überdurchschnittliches Programm, das einen recht lange beschäftigt. Wer diese Art von Spiel mag, der wird damit zufrieden sein.



◀ Nur wer fleißig Kreuze einsammelt, der darf Extras benutzen



CAVEMAN
UGH-LYMPICS™
ELECTRONIC ARTS®
Großer Electronic Arts Wettbewerb:
Oktober/November '88
Erkundigen Sie sich bei
Ihrem Fachhändler
»ELECTRONIC ARTS hat mit CAVEMAN UGH....LYMPICS einen echten Schmunzel-Hit gelandet. Es ist auf dem besten Weg, sich einen Ehrenplatz in der Software-Geschichte zu sichern!«
Manfred Kleimann, ASM
CAVEMAN
UGH-LYMPICS
ELECTRONIC ARTS
Screen shots represent C64 disk version
MICROHANDLER. Schweiz: THALI AG
Osterreich: KARASOFT

Double Dragon

Einer der beliebtesten Automaten des Jahres hat seinen Weg in den Modulschacht des Sega-Videospiels gefunden.

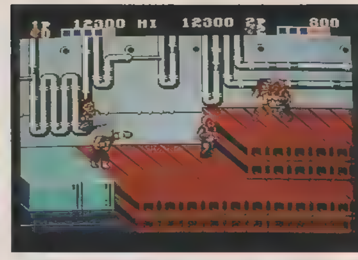
Sega Master System
89 Mark (Zwei-Mega-Cartridge) ★ Sega

Kategorie	Wertung
Grafik	71
Sound	53
Power-Wertung	54

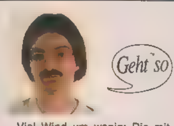
Tokios Straßen sind mächtig unsicher geworden. Die "Black Warriors" terrorisieren die Stadt, Polizei und Militär können nicht effektiv einschreiten. Die Zwillingsbrüder Billy und Jimmy Lee interessiert das recht wenig, denn sie sind ausgebildete Kendo- und Kung Fu-Meister und können gut auf sich selbst aufpassen. Doch der Boß der "Black Warriors" würde die zwei liebend gern loswerden, da sie eine ernsthafte Gefahr für ihn werden könnten. Also läßt er Billys Freundin Mary Ann entführen, um die tapferen Brüder in seine Falle zu locken.

In "Double Dragon" prügeln Sie sich alleine oder mit einem Freund durch vier Levels, um die geliebte Mary Ann zu befreien. Außerdem wollen Sie unter den Black Warriors auch mal richtig aufräumen. Die Lehre beim großen Kung-Fu-Meister hat Ihnen gezeigt, wie Sie mit dem Joypad acht verschiedene Schläge ausführen können, vom einfachen Boxhieb bis zum Rundum-Tritt und dem Schulterwurf. Mit Knopf 2 kann man aber nicht nur prügeln, sondern auch auch Tonnen, Felsbrocken oder Kisten aufsammeln und damit die Gegner bewerfen.

Double Dragon hat zwei Besonderheiten gegenüber anderen Sega-Modulen: Zum einen können endlich mal zwei Spieler gleichzeitig ans Werk. Der Zwei-Spieler-Modus ist sogar so gemein, daß man sich aus Versehen gegenseitig verletzen kann (was hier natürlich nicht der Sinn des Spiels ist). Zum anderen hat man an einen speziellen "Continue"-Modus eingebaut: Solange man nicht den vierten Level erreicht hat kann man quasi mit unendlich vielen Leben weiterspielen. Lediglich die Punktzahl wird gelöscht, wenn man sein drittes Leben ausgehaucht hat. *bs*



Falten, Feinde, Freundschaft: zwei Brüder setzen sich zur Wehr.

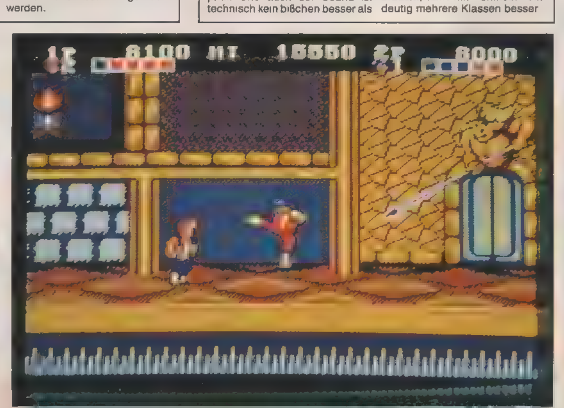


Viel Wind um wenig: Die mit Spannung erwartete Sega-Umsetzung von Double Dragon läßt leider einige Wünsche offen. Die Steuerung ist so angelegt, daß man meistens beide Feuerknöpfe und das Joypad gleichzeitig drücken muß, was meine Hand selten mehr als eine Viertelstunde lang aushält. Viel zu erforschen gibt es auch nicht. Die vier Levels sehen zwar gut aus, sind aber nicht allzu umfangreich. Da man bis zum letzten Level beliebig oft mit "Continue" weiterspielen kann, bekommt man fast das ganze Spiel auf Anhieb zu sehen — ein echter Motivationskiller. Ganz verdammen sollte man Double Dragon aber nicht. Der gemäßigte Schwierigkeitsgrad ist einsteigerfreundlich, und im Zwei-Spieler-Modus kann man immerhin mit einem Freund gemeinsam die Fäuste sprechen lassen. Alles in allem ein durchwachsenes Modul, für das ich keine 90 Mark ausgeben würde. Wer den Double Dragon-Spielautomaten schätzt, sei gewarnt: Bei der Sega-Umsetzung mußten deutliche Abstriche gemacht werden.



Langsam beginne ich an den Sega-Programmierern zu zweifeln. Immer noch haben die Jungs kein Patentmittel gegen das Flackern der Sprites gefunden. Bei Double Dragon flackert es manchmal so scheußlich, daß man die einzelnen Figuren nicht mehr erkennen kann — spielerisch ist das natürlich katastrophal. Und auch der Sound ist technisch kein bißchen besser als bei den allerersten Sega-Modulen. Die langweiligen Melodien tönen mit denselben Klängen wie vor zwei Jahren.

Zum Ärger über die Technik gesellt sich recht schnell die Langeweile. Die vier Level haben praktisch keine Unterschiede, außer, daß immer mehr Gegner auftauchen, die man immer öfter treffen muß. Die Gegner selber bleiben immer dieselben, sie wechseln lediglich ab und zu die Hautfarbe. Im vierten Level kommt durch ein paar Fallensysteme ein Hauch von Neuheit ins Spiel. Aber auch der ist schon nach drei Runden verflogen. Kurzes Fazit: Wer unbedingt einen Fernost-Thriller braucht, fährt mit "Shinobi" eindeutig mehrere Klassen besser



Zwei Kung-Fu-Kämpfer auf dem Weg zum Gangster-Boß ▶

Captain Silver

Sega Master System
89 Mark (Mega Cartridge) ★ Sega

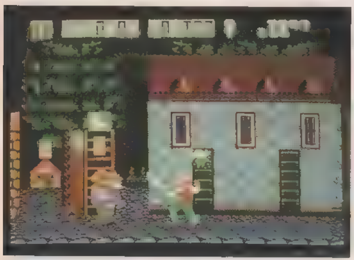
Grafik	48
Sound	55
Power-Wertung	41

Freibeuter-Romantik, gesunde Seeluft und heiße Schwertduelle bietet Segas neues Actionspiel "Captain Silver". Es ist die Umsetzung des gleichnamigen Data East-Spielautomaten, der hierzulande allerdings kein großer Erfolg war. Sie steuern einen Nachwuchspiraten, der auf der Suche nach einem sagenhaften Schatz durch verschiedene Szenarios tippelt. Das Schätzchen wird allerdings vom Geist des verblichenen Säbelrasslers Captain Silver bewacht.

Ölen Sie Ihren Degen und machen Sie sich auf den Weg. Der Weg zum Goldschatz ist gepflastert mit Monstern und Piraten, die sich mit Wonne auf Sie stürzen und Ihnen ein Leben klauen wollen. Durch einen gut gezielten Hieb mit dem Degen putzen Sie diese Angreifer weg. Ab und zu liegt ein Extra wie "Bessere Sprungkraft" herum

Sie sollten auch auf eine ordentliche Punktzahl achten, denn Spieler mit üppigem Score können sich in Läden feine Zusatzwaffen leisten. Besonders effektiv ist die modische Kombination "Degen mit Feuerkraft", die jeden Gegner auch aus der Ferne umhaut. Den schußgewaltigen Degen gibt's gleich in mehreren Ausführungen

Verlieren Sie alle Leben, müssen Sie wieder zu Beginn des ersten Levels anfangen. Der Schwierigkeitsgrad ist insgesamt nicht sehr hoch; Captain Silver eignet sich deshalb vor allem für weniger geübte Spieler. *hl*



Müde Piraten bei der Hatz nach dem Schatz



Selten so herzhaft gegähnt: Captain Silver ist eine hochkarätige Schlafpille in Modulform. Daß Sega sich traut, für ein so windiges Spielchen knapp 90 Mark zu verlangen, zeugt von Mut (oder sollte man es besser Dreistheit nennen?) Das antike Spielprinzip beschränkt sich auf Laufen, Springen und im richtigen Moment Zuschlagen. Die Grafik ist bunt, aber streckenweise schlecht gezeichnet. Das Master System wird bei weitem nicht ausgereizt. Die wenigen positiven Seiten des Moduls: für Einsteiger hat es einen angemessenen Schwierigkeitsgrad und es gibt immerhin ein paar Extras. Die sind aber nicht sonderlich originell und können nicht viel retten.

Ich habe mich bei Captain Silver schon bald kräftig gelangweilt. Es ist eindeutig eines der schlechtesten Sega-Module und wird wohl nur bei finanzstarken Sammlern Gnade finden

Lord of the Sword

Sega Master System
89 Mark (Zwei Mega Cartridge) ★ Sega

Grafik	41
Sound	31
Power-Wertung	24

Der überwältigende Erfolg von Action-Adventures wie "Zelda I & II" oder "Metroid" für das Nintendo-Videospiel hat auch bei Sega einiges bewirkt. Mit "Lord of the Sword" erscheint ein Programm, das auf den ersten Blick an die oben erwähnten Spiele erinnert. Ein wackerer Held (hier heißt er Landau) muß wieder einmal sein Königreich vor bösen Mächten beschützen. Wenn er drei Aufgaben erledigt, wird Landau zum König ernannt und kann in Frieden regieren

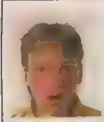
Im Spiel laufen Sie entweder durch eine der zahlreichen Städte oder Sie kämpfen sich schwertschwingend zur nächsten voran. Nette Einwohner geben hier Tips, wo's denn langgeht. Wenn man ein Dorf verläßt, kann man meistens in zwei oder drei vorgegebene Richtungen laufen. Auf dem Weg zum nächsten Dorf wird fleißig gekämpft. Landau wehrt sich mit seinem Schwert oder mit Pfeil und Bogen gegen die Angreifer. Weitere Waffen gibt's leider nicht. Sowohl in den Städten als auch während der Action-Szenen wird der Bildschirm horizontal gescrollt. Wenn Sie gerade durch einen Ort spazieren, kann man durch Druck auf die Pause-Taste eine Karte des Königreichs auf den Bildschirm zaubern.

Wird Landau von einem Gegner berührt, verliert er etwas Energie. Zum Glück kann sich der Held in manchen Städten ausruhen und neue Kräfte sammeln. Ein "Continue"-Modus erlaubt, daß Sie das Spiel bis zu zehnmal an der Stelle fortsetzen können, an der zuvor Endstation war.

mg



Mächtig wenig Spielwitz für mächtig viel Geld

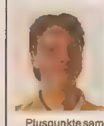


Mit Action-Adventures steht Sega im Moment auf dem Kriegsfuß. Obwohl "Aztec Adventure" (siehe Test in der letzten Ausgabe) in Sachen Langeweile kaum zu überbieten ist, hat es nun ernsthafte Konkurrenz aus dem eigenen Haus bekommen. Eintönig ist noch übertrieben, wenn man den Spielablauf von Lord of the Sword mit einem Wort beschreiben will. Ein Schwerthieb hier, ein Schuß mit Pfeil und Bogen dort — das war's fast schon. Eigentlich verdient dieses Modul die Bezeichnung Action Adventure nicht, da man die Adventure-Elemente wirklich mit der Lupe suchen muß. Da der Action-Teil zudem recht öde ist, gibt es eigentlich keinen vernünftigen Grund, sich dieses Modul zu kaufen. Höchstens die Grafik ist ab und zu sehenswert

Kato & Ken

PC-Engine
89 Mark (Modul) ★ Hudson Soft

Grafik	73
Sound	[illegible]
Power-Wertung	82



Kato & Ken erreicht zwar nicht die Klasse von "Super Mario Bros.", hat mich aber trotzdem einige Tage von geregeltem Schlaf abgehalten. War das eine Freude, als ich endlich die erste Warpzone entdeckt hatte. Noch heute, nach x Spielen, erlebe ich jedesmal neue Überraschungen Kato & Ken sprüht nur so vor Spielwitz. Grafik und Sound sind solide und unterstützen das Bildschirm-Geschehen gut.

Pluspunkte sammelt Kato & Ken auch bei der Punktezählung. Je gewagter man spielt, desto mehr Bonuspunkte sind zu ergattern Besonders gefährliche Sprung-Manöver (zum Beispiel von einem angreifendem Vogel auf den anderen zu hüpfen) lohnen sich immer. Das einzige, was ich bei Kato & Ken vermisse, sind ein paar Extrawaffen.

Wer mit den gängigsten Modulen für das Nintendo Entertainment System vertraut ist, wird beim Spielen von "Kato & Ken" erstaunt und erfreut zugleich mit den Augenbrauen zucken. Ähnlichkeiten mit Nintendos "Super Mario Bros." sind nicht zu übersehen, wenn auch einige neue Ideen in Kato & Ken eingebaut wurden.

Auf der Jagd nach dem High-Score steuern Sie den Helden durch etliche Welten (vier haben wir bis jetzt gesehen), die in je vier Abschnitte unterteilt sind. Das Spielfeld scrollt dabei von rechts nach links. Am Ende jeder Welt wartet schließlich ein Felsbrocken-schleudernder Riese, der nur nach einigen gezielten Fußtritten den Weg frei gibt.

Überhaupt lohnt es sich, mit Fußtritten (übrigens Ihre einzige sinnvolle Waffe) gegen Personen oder Gegenstände nicht zu geizen. Oft verbergen sich im Gebüsch, hinter Ziegelsteinen oder auf Bäumen, Geldstücke oder Fallobst (sogar eine "Warpzone" ist schon gesichtet worden). Mit dem Obst frischt man seinen Energie-Vorrat auf, der nach jeder Kollision mit einem der vielen verrückten Gegner oder einem anderen Hindernis etwas abnimmt. Um dies zu vermeiden, hüpft man am besten über die Feinde hinweg oder man springt auf sie drauf. Dafür gibt's sogar Bonuspunkte. Wer genug Geld gesammelt hat, der darf sein Glück am einarmigen Banditen versuchen. Im Falle eines Gewinns winken Extraleben oder mehr Energie.

mg

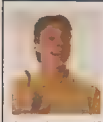


50 Punkte für diese niederträchtige Mücke

World Court Tennis

PC-Engine
89 Mark (Modul) ★ Namcot

Grafik	71	
Sound	65	
Power-Wertung	90	



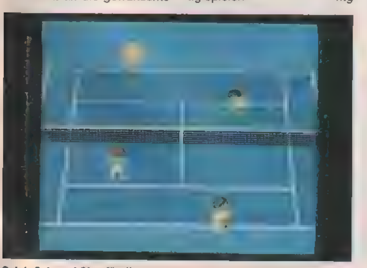
Ich habe beim Video-Spielen schon lange nicht mehr so herzhaft gelacht, geflucht, gezittert, gehofft, gebangt und aufs Joypad gebissen und wie bei den unzähligen Partien Tennis. Heinrich und ich liefern uns inzwischen Ballwechsel, bei denen selbst Ivan Lendl staunen würde. Die Idee mit den "echten" Tennis-Spielern zur Auswahl ist schlichtweg genial. Zumal sie sich wirklich an den menschlichen Vorbildern orientieren (Conners hält den Schläger in der linken Hand und Becker hechtet sich öfters als alle anderen am Netz). Ob auf Gras, Sand oder Hartplatz — diese Tennis-Simulation ist eine Wucht. Das Prachtstück ist die Steuerung: für Anfänger schnell erlernbar und für Profis noch eine Herausforderung. Was dem Nintendo-Besitzer sein "Ice Hockey", ist dem PC-Engine-Freak dieses Tennis.

Für die PC-Engine gibt es in erster Linie geradlinige Actionspiele. Liebhaber von Sport-Simulationen kamen bislang etwas zu kurz. "World Court Tennis" schafft endlich Abhilfe. Die erste Tennis-Simulation für die PC-Engine hat einige interessante spielerische Neuheiten zu bieten.

Schon nach dem ersten Ballwechsel fällt das Scrolling in alle Richtungen auf. Der Platz ist nie komplett auf dem Bildschirm zu sehen. Zuvor sucht man sich einen der zwölf besten Herren oder eine der sechs besten Damen in der Welt als Computer-Gegner und als eigenen Spieler aus (jeder Tennis-Crack hat wie in Wirklichkeit andere Stärken und Schwächen).

Sowohl beim Aufschlag als auch im Spiel kann man den Ball exakt an die gewünschte Stelle plazieren. Mit Hilfe der beiden Feuerknöpfe sind alle Schlagvarianten ausführbar. Ein gefühlvoller Stop, eine peitschende Vorhand cross übers Feld, ein kräftiger Schmetterball, ein gut getimter Return oder ein Lob sind schon nach kurzer Spielzeit kein Problem mehr. Wie präzise der Ball ins gegnerische Feld kommt (oder an der Netzkante hängenbleibt), hängt ausschließlich vom Timing beim Schlag und schnellen Reaktionen ab.

Wer den Fünf-Spieler-Adapter für die PC-Engine nicht hat, der kann nur im Einzel gegen den Computer antreten. Mit dem Adapter sind dann auch Partien gegen menschliche Gegner möglich (zu zweit gegeneinander oder Doppel-Matches). Im Doppel können sogar bis zu vier Personen gleichzeitig spielen. *mg*



Spiel, Satz und Sieg für diese fantastische Tennis-Simulation

Assault

Man nehme einen stahlharten Panzer, eine waffenstrotzende Plattform und eine Handvoll erlesener Gegner — fertig ist der neue Atari-Automat.

Grafik	81
Sound	79
Power-Wertung	83

Im Weltraum schwebt eine massive Plattform. Das wäre an sich nichts Beunruhigendes, doch sie ist mit futuristischen Fahrzeugen, Panzern und Kanonen von bösen Buben bestückt. Da das nicht den allgemeinen Anti-Alien-Bestimmungen entspricht, wirft man eine Mark in den Automaten und beginnt, die Fremden gemütlich von der Plattform zu schießen.

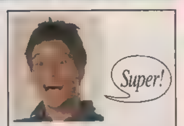
Mit einem Panzer tuckert man übers Spielfeld, das von oben gezeigt wird. Das Territorium ist ziemlich groß, so daß man nur einen Teil zu sehen bekommt. Fährt man den falschen Weg, zeigt ein Pfeil an, welchen Weg man einschlagen muß, um ans Ziel zu kommen. Von allen Seiten kommen Gegner angedüst, die den Panzer abschießen wollen. Sie ballern wie die Irren und schicken Lenkraketen los, die gezielt Kurs auf Ihren Panzer nehmen. In höheren Leveln wird man außerdem aus der Luft bombardiert — diese Aliens haben einfach keinen Respekt.

Bei "Assault" fällt vor allem das außergewöhnliche Scrolling auf. Während man in herkömmlichen Ballerspielen sein Sprite über einen Hintergrund bewegt, steht in diesem Spiel der Panzer am unteren Rand still. Dafür rotiert der Hintergrund in jede Richtung mit — ein völlig neuer Effekt.

Gesteuert wird mit zwei Joysticks. Drückt man beide nach vorne oder nach hinten, so fährt man in die entsprechende Richtung. Zieht man einen der beiden Joysticks zur Seite, wird eine Kurve gefahren. Drückt man beide zur Seite, scrollt der Hintergrund und der ganze Panzer bricht seitlich aus.

Völlig abgedreht wird's, wenn man die Joysticks auseinanderzieht. Dann stellt sich der Panzer auf die Hinterbeine und ein Fadenkreuz erscheint. Wenn man jetzt Maß nimmt und feuert, bekommt man einen Superschuß, der besonders viel Schaden anrichtet. Dieser Schuß braucht aber viel Zeit, in der man ein feines Ziel für die Angreifer bietet.

In jedem Level gibt es ein "Jump-Pad". Wenn man darauf fährt, wird man in die Höhe katapultiert und sieht die Welt eine Weile aus der Vogelperspektive. Man erkennt nicht nur den Aufbau der Welt und Gegner, die sich darauf tummeln, sondern kann auch in Seelenruhe ein paar Geschosse losschicken, bis man wieder landet. Das Pad kann man dreimal benutzen und sich so eine Menge Ärger vom Hals schaffen. Hat der Panzer das letzte Hindernis überwunden, bekommt er Flügel und saust zur nächsten Plattform. Assault kann man nur alleine spielen. Wer sich für einen Profi hält, kann gleich mit dem sechsten Level anfangen. *al*

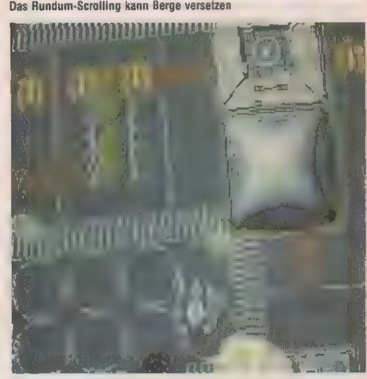


Ding-Dong! Soeben wurde eine neue Periode der Automatenspiele eingeläutet. Assault ist — schlicht gesagt — ein Hammer. Das Scrolling ist einmalig. Der Panzer rotiert um die eigene Achse und der Hintergrund wirbelt dabei in jede beliebige Richtung mit. Wer eine Heimcomputer-Umsetzung programmieren will, wird ganz schön ins Stöhnen kommen.

Die Profis von Atari haben lange am Spieldesign geknobelt. Der Automat ist gespickt mit Details, die das Spielen zum Erlebnis machen. Wenn man beispielsweise über Steine fährt, wird der Panzer langsamer und läßt sich schlechter steuern. Auch die Jump-Pads sind eine tolle Idee. Die Musik ist feinster Funk und klingt wie Level 42 zu ihren besten Zeiten — ein wahres Fest.



Das Rundum-Scrolling kann Berge versetzen



Panzer-Power im Prachtgewand

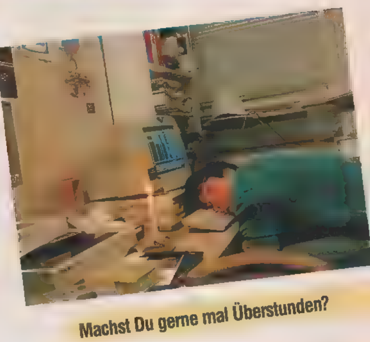


Wieder ein Grund mehr, in nächster Zeit eine Spielhalle zu besuchen. Assault erinnert zwar auf den ersten Blick an das weniger berauschende "Vindicators", doch schon nach der ersten Panzer-Drehung verschlägt es einem die Sprache, dieses Um-die-eigene-Achse-Scrolling ist einfach gigantisch. Atari macht's möglich. Hat man sich an die Steuerung gewöhnt (Vindicators-Spieler dürften überhaupt keine Probleme haben), gelingen einem (manchmal) die tollsten Manöver. Anfänger sollten allerdings nicht den Fehler machen, gleich mit dem sechsten Level anzufangen, denn dort sind sie nach wenigen Sekunden Alienfutter. Da tun sich sogar geübte Spieler schwer. Dazu kommt die fetzige Musik, die mich öfters zu sehr kühnen Angriffen auf die feindliche Übermacht verleitet hat — ich glaube, so etwas nennt man Spielrausch. Assault sollte jeder mal gespielt haben.

Hast Du das Zeug zum Spiele-Redakteur?



Begeistern Dich Computerspiele?



Machst Du gerne mal Überstunden?

Hast Du Spaß am Schreiben?

Traust Du Dich, mit diesen Leuten zu arbeiten?

Wenn Du diese vier Fragen ruhigen Gewissens mit einem lauten, donnernden »Ja!« beantworten kannst, dann bist Du vielleicht genau derjenige, den wir suchen! Zur Verstärkung unserer Spiele-Redaktion, die Power Play und Happy-Computer betreut, suchen wir einen jungen Mann oder eine junge Frau, der/die bei uns als Redakteur arbeiten will.

Unser Wunschkandidat muß kein gelernter Journalist oder Diplom-Informatiker sein, sollte aber eine abgeschlossene Schulausbildung, gute Englischkenntnisse und eine flotte Schreibe haben. Außerdem kennt er sich gut mit Spielen und Computern im allgemeinen aus und ist volljährig. Doch Vorsicht, bei unserem Job wird nicht nur Tag und Nacht gespielt. Für das Artikelschreiben, Recherchieren und die Kontaktpflege muß man viel Zeit investieren.

Wir verlangen einiges, doch wir haben auch viel zu bieten. Nette, leicht verrückte Kollegen, eine sehr angenehme Arbeitsatmosphäre, einen gesicherten Arbeitsplatz bei einem großen Fachverlag und gute Sozialleistungen. Ein Joystick wird gestellt.

Schick' uns doch heute noch Deine Bewerbungsunterlagen. Ein tabellarischer Lebenslauf, Zeugnisse, ein Bild und eine Artikel-Kostprobe sollten nicht fehlen. Hier unsere Anschrift:

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion Power Play
Kennwort: Stellenanzeige
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

Leaderboard

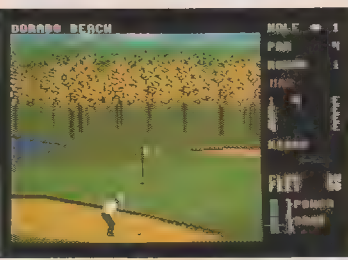
Sportspiel-Fans aufgepaßt: Eine Sammlung aller "Leaderboard"-Programme gibt es für viele Computer jetzt zum Sonderpreis.

Oft kopiert — nie erreicht. "Leaderboard" ist unbestritten die beste Golf-Simulation, die bis heute für Computer oder Videospiel-Systeme erschienen ist. Als das Programm 1986 zunächst für den C 64 erschien, waren Fachzeitschriften und Spiele-Freaks gleichermaßen begeistert. Die Programmierer Roger und Bruce Carver von Access Software lieferten mit Leaderboard ein Meisterwerk ab. Die Kombination aus realistischer Simulation und spannender Action ist den beiden Teufelskerlen auf Anhieb geglückt.

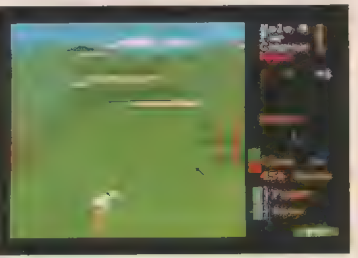
Bei Leaderboard können bis zu vier Golfer gleichzeitig antreten. Bevor man auf das erste Loch losgelassen wird, müssen noch einige Formalitäten erledigt werden. Zunächst tippt jeder Teilnehmer seinen Namen ein und wählt einen von drei Schwierigkeitsgraden. Je nach eigener Spielstärke entscheidet man sich für "Novice", "Amateur" oder "Professional". Während bei "Novice" der Wind keinen Einfluß auf die Flugbahn des Balles hat, spielt er bei "Amateur" und "Professional" eine mehr oder weniger starke Rolle.



Das nötige Zubehör für erfolgreiches Golfen wird mitgeliefert



Leaderboard: ein Sportspiel par excellence (C 64)



Flottes 3D, schöne Grafik und pfundweise Spielwitz (Amiga)

Es gibt vier Kurse mit je 18 Bahnen. Wie viele Sie davon am Stück spielen wollen, hängt von Ihnen ab. Die Reihenfolge der Kurse dürfen Sie ebenfalls selber festlegen. Danach geht's endlich los. Mit 14 Schlägern im Gepäck wird Loch 1 in Angriff genommen.

Auf dem Bildschirm sieht man im Vordergrund den Golfer. Die Bahn wird in übersichtlicher, perspektivischer 3D-Grafik dargestellt. Der Bildschirmaufbau ist bei den 16-Bit-Versionen natürlich deutlich schneller als bei den 8-Bit-Varianten. Jedesmal wenn ein Schlag ausgeführt wurde, errechnet das Programm erneut die Position des Balles und zeigt die Grafik vom neuen Abschlagsort aus. Außerdem wird man ständig über die Windrichtungen informiert und sieht, wie weit der Ball noch vom Loch entfernt ist.

Neben der tollen 3D-Grafik wurde Leaderboard vor allem durch die unkomplizierte aber präzise Steuerung berühmt. Mit einem Fadenkreuz markieren Sie, in welche Richtung der Ball fliegen soll. Je länger Sie anschließend den Feuerknopf gedrückt halten, desto fester der Schlag. Auf dem "Amateur"- und "Professional"-Level kann man den Ball noch zusätzlich anschneiden.

Anfangs gab es Leaderboard nur für den C 64. Umsetzungen für Atari XL/XE, CPC und Spectrum wurden bald nachgereicht. Etwas später folgten verbesserte Versionen für Amiga und Atari ST. Hier bestehen die Golfplätze nicht nur aus Rasen und Gewässern, sondern es sind auch Bäume und Sandbunker vorhanden. Darauf mußten die C 64-, CPC- und Spectrum-Besitzer aber nicht lange verzichten. "Leaderboard Executive Edition" für die 8-Bit-Computer war bis auf Grafik und Sound mit den 16-Bit-Versionen von Leaderboard identisch. Die Krönung war schließlich "World Class Leaderboard" für den C 64, das zusätzlich einen Bahnen-editor bot.

Wer Leaderboard noch nicht hat, der kann sich dieses Prachtspiel zur Zeit für wenig Geld zulegen. Vor kurzem wurde eine Compilation für Amiga, Atari ST, C 64, CPC und Spectrum veröffentlicht, auf der alle Leaderboard-Programme enthalten sind, die für den jeweiligen Computer verkauft wurden. Für Amiga und Atari ST sind das Leaderboard und Leaderboard Tournament (vier neue Kurse). Für CPC und Spectrum gibt's zusätzlich noch Leaderboard Executive Edition. Die C 64-Besitzer bekommen am meisten für ihr Geld. World Class Leaderboard ist nämlich im Moment nur für diesen Computer erhältlich. Damit sich der Kauf auch für Personen lohnt, die schon eine der zahlreichen Leaderboard-Versionen zu Hause haben, liegen in der Packung einige nützliche Extras. Die Auflistung der Maximal-Weiten der einzelnen Schläger erspart in Zukunft so manchen Fehlschlag. Auch das Faltblatt mit den maßstabsgetreuen Zeichnungen der Bahnen ist sehr hilfreich.

Jeder, der Sportspiele mag und noch kein Leaderboard-Programm hat, der sollte sich dieses Angebot nicht entgehen lassen. 39 Mark auf Kassette beziehungsweise 49 bis 79 Mark auf Diskette (je nach Computer-System) ist die Leaderboard-Zusammenstellung auf jeden Fall wert. *mg*

Inserentenverzeichnis



Die nächste Ausgabe von *POWER PLAY* erscheint zusammen mit *HAPPY-COMPUTER* am 9. Januar 1989

Wumm! Zack! Boing!

Jetzt kommt das erste Computerspiel, in dem Politiker satt in die Pfanne gehauen werden. Diese Respektlosigkeit stammt aus England, wo Domark am Spiel zur TV-Serie "Spitting Image" arbeitet. Wir präsentieren Euch dazu einen verrückten Wettbewerb.

Rumpel, Sprotz!

Für *POWER PLAY 2/89* versprechen wir Euch einen prallen Computerspiele-Teil. Wir wissen noch nicht genau, was alles in der nächsten Ausgabe getestet wird, aber es gibt ein paar heiße Anwärter: Die Billard-Simulation "Rack 'em" ist endlich fällig, das neue "Batman"-Spiel steht an (im Bild die ST-Version) und für Accolades manöverfeste Panzer-Simulation "Steel Thunder" wurden schon die Ketten geölt.



Knatter-Knatter, Donner!

Der Höhepunkt im nächsten Videospiele-Teil wird der Test von "Thunderblade" fürs Sega Master System sein. Außerdem neu für Sega: das Fernost-Actionspiel "Kenseiden". Dazu kommen Berichte über Neuheiten für Nintendo und PC-Engine.



Impressum

Herausgeber: Carl-Franz von Quadt, Otmar Weber

Chefredakteur: Hans-Günther Beer (be)
Stellv. Chefredakteur: Heinrich Lenhardt (hl) — verantwortlich für den redaktionellen Teil
Chef vom Dienst: Petra Wängler (wg)
Redaktion: Boris Schneider (bs), Anatol Locker (al), Martin Gaksch (mg)

Redaktionsassistenz: Rita Gietl (289)

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

Art-director: Friedemann Porscha

Layout: Erich Schulze (Cheflayouter), Rolf Boyke (bo)

Fotografie: Jens Jancke, Sabine Tennstaedt

Titel: Mediagenic

Auslandsrepräsentation:
Schweiz: Markt & Technik Vertriebs AG, Kollerstr. 3, CH-6300 Zug, Tel. 042-41 56 56, Telex: 862 329 mut ch
USA: M & T Publishing, Inc: 501 Galveston Drive, Redwood City, CA 94063; Tel. (415) 366-3600, Telex 752-351
Österreich: Markt & Technik Ges. mbH., Hermann Raniger, Große Neugasse 28, A-1040 Wien, Tel. 0043-222-8579455, Telex 047-132532

Manuskripteinsendungen: Manuskripte und Programmlistings werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, muß dies angegeben werden. Mit der Einsendung von Manuskripten und Listings gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in von der Markt&Technik Verlags AG herausgegebenen Publikationen und zur Vervielfältigung der Programmlistings auf Datenträger. Mit der Einsendung von Bauanleitungen gibt der Einsender die Zustimmung zum Abdruck in von Markt & Technik Verlag AG verlegten Publikationen und dazu, daß Markt & Technik Verlag Geräte und Bauteile nach der Bauanleitung herstellen läßt und vertreibt oder durch Dritte vertreiben läßt. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Listings wird keine Haftung übernommen.

Produktionsleitung: Klaus Buck (180)

Anzeigenverkaufsleitung »Populäre Computerzeitschriften«: Alexander Narings (780)

Anzeigenleitung: Thomas Müller (894) — verantwortlich für Anzeigen

Anzeigenverwaltung und Disposition: Patricia Schiede (172), Monika Burseg (147)

Anzeigenpreise: Es gilt die Anzeigenpreisliste von Happy-Computer Nr. 5 vom 1. Januar 1988.

Anzeigen-Auslandsvertretungen:
England: F. A. Smyth & Associates Limited 23a, Aylmer Parade, London, N2 OPQ, Telefon: 0044/1/3405058, Telefax: 0044/1/3419602
Taiwan: Third Wave Publishing Corp. 1 — 4 Fl. 977 Min Shen E. Road, Taipei 10581, Taiwan, R.O.C., Telefon: 00886/2/7630052, Telefax: 00886/2/7658767, Telex: 078529335

Vertriebsleiter: Helmut Grünfeldt (189)

Leitung Vertriebs-Marketing: Benno Gaab (740)

Vertrieb Handelsauflage: Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel) sowie Österreich und Schweiz: Pegasus Buch- und Zeitschriften-Vertriebsgesellschaft mbH, Hauptstätterstraße 96, 7000 Stuttgart 1, Telefon (07 11) 6483-0

Erscheinungsweise: »Power Play« erscheint monatlich als Beilage zu »Happy-Computer«

Bezugsmöglichkeiten: Leser-Service: Telefon 089/4613-249. Bestellungen nimmt der Verlag oder jede Buchhandlung entgegen.

Druck: E. Schwend GmbH + Co. KG, Schmollerstr. 31, 7170 Schwäbisch Hall.

Redaktions-Direktor: Michael M. Pauly

Vorstand: Otmar Weber (Vors.), Bernd Balzer, Werner Brodt

Leitung Unternehmensbereich Populäre Computerzeitschriften:
Eduard Heilmayr, Werner Pest

Anschrift für Verlag, Redaktion, Vertrieb, Anzeigenverwaltung und alle Verantwortlichen:
Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München, Telefon 089/4613-0, Telex 522052

Telefon-Durchwahl im Verlag:

Wählen Sie direkt: Per Durchwahl erreichen Sie alle Abteilungen. Sie wählen 089-4613 und dann die Nummer, die in Klammern hinter dem jeweiligen Namen angegeben ist. Die Redakteure sind täglich zwischen 11 und 12 Uhr und zwischen 15 und 17 Uhr unter der Durchwahl -289 zu erreichen.

CHRONO QUEST









Ein klassisches Adventure von Psygnosis.

- ★ Volle Symbolsteuerung
- ★ Brillante Grafik
- ★ »Teuflisch gut entwickelt«
- ★ 4 Disketten in der Atari-Version, 3 Disketten in der Amiga-Version
- ★ IBM-Version — die Vorbereitung.

CHRONO-QUEST

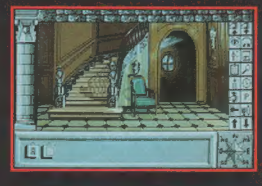
Hier ist das erste einer neuen Generation von Psygnosis Adventure Spielen. Ein Adventure-Spiel im klassischen Sinn.

Deine Nachforschungen beginnen ca. 1920 im Schloß Deines Vaters. Dort findest Du (oder Du solltest finden) die letzte Erfindung Deines Vaters — eine fantastische Zeitmaschine. Dein Vater ist tot, ermordet und Du bist der Hauptverdächtige. Ein Brief aus der Hinterlassenschaft Deines Vaters bringt Dich auf den Gedanken, daß der wahre Schuldige — Richard — ist, der doch nicht ganz so treue Diener. Aber er konnte mit Hilfe der Zeitmaschine in die Zukunft entfliehen... wer wird Deine phantastische Geschichte glauben... glaubst Du sie wirklich selbst?

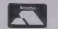
Eine Menge Schwierigkeiten werden sich Dir in den Weg stellen. Schließlich wird Dir nichts weiter übrig bleiben, als mit der Zeitmaschine durch die Zeit zu reisen, um die Einzelteile der Magnetkarte zusammenzusammeln, um mit der Zeitmaschine in die Zukunft zu gelangen und dort wirst Du... in der Zwischenzeit, in ein paar Augenblicken, wird man die Zeitmaschine finden... entschuldige, aber in ein paar Augenblicken, wird der Raum gefunden werden, wo die Zeitmaschine steht... aber es ist dunkel... entschuldige nochmals, in ein paar weiteren Augenblicken wird man wissen, wo Du hingegangen bist... 3 Stunden und 250 Minuten und noch ein paar Augenblicke später stehst Du in der Halle und denkst... hiiilfe hiiilfe.

Für Atari ST/Amiga/IBM.

Screen Shots von der ST Version.



Psygnosis, FREEPOST
Liverpool L3 3AB, United Kingdom
Tel. No.: 051-207 08 25
Vertrieb: Rushware
Mitvertrieb: MICRO-HÄNDLER
Distribution: Österreich, Karasoft;
Schweiz, Thali AG








DAS KINGSOFT SEXTETT
DIE IDEALE GESCHENKIDEE
Eine Spielesammlung der Superlative: SECHS absolute Top-Hits für Ihren Computer.
Da ist für jeden Geschmack das richtige Spiel dabei. Ein Muß für jeden Spiele-Freak!
CITY DEFENCE
GRID START
KARTING GRAND PRIX
KARATE KING
LAS VEGAS
Hier kommt Ihre Chance, die Bank von Las Vegas zu sprengen. Sie fangen mit ein paar Dollars an den Münzspielautomaten an, und wenn Sie gewinnen, können Sie bei Higher/Lower und Black Jack Ihr Geld weiter vermehren.
TYPHOON
Ein sensationelles Weltraum-Ballerspiel mit seltsamen, aber wunderschönen Grafiken und Digi-Sound und -Sprache. Über 50 verschiedene Level mit toll animierten Sprites garantieren Ihnen lange Spielfreude.
KINGSOFT SEXTETT für Commodore AMIGA 69.95 DISKETTE
ABYSS
DEMOLITION CONSTRUCTION SET
FIRE GALAXY
FORTRESS UNDERGROUND
SPACE PILOT COMPENDIUM
Der Nr. 1 Hit zusammen mit seinem Nachfolger in einem Paket.
ZYRON
Auf einem fremden Planeten haben Invasoren das Verteidigungssystem zerstört und ein eigenes installiert. Ihre Aufgabe ist es, das aus mehreren Schichten aufgebaute, intelligente System zerstören
KINGSOFT SEXTETT Commodore C-64, C-128 34.95 KASSETTE
KINGSOFT SEXTETT Commodore C-64, C-128 39.95 DISKETTE
JUMP JET
ALLIEN INVASION
OUT ON A LIMB
KARATE KING
TERRA NOVA
Vertikal scrollendes Actionspiel mit Sprachausgabe und toller, schneller Grafik.
STRIP POKER
Das „klassische" Kartenspiel mit dem gewissen Etwas: Spielen Sie gegen Susi oder Melissa.
KINGSOFT SEXTETT 34.95 DISKETTE
KINGSOFT SEXTETT 29.95 KASSETTE
SPITZEN-SOFTWARE
KINGSOFT
MADE IN GERMANY
Grüner Weg 29
5100 Aachen
Tel. 0241/15 20 51
Fax 0241/15 20 54
WANTED
sucht
Programmierer